

1 '95 Computerspiele und mehr
Super! Mit 2 CDs
PC Spiel SPECIAL
NEU
SPIELE RUND UMS AUTO ● HEISSE REIFEN AM PC ● MIT CD-ROM ●
ISSN 0949-1198
öS 118 sfr 14,80
hfl 19,80 lit 17000
DM 14,80
HEISSE REIFEN AM PC
Shareware-Spaß auf vier Rädern
Road Hog ● Slicks'n'Slide ● Wacky Wheels ● Race Drivin' ...
Die großen Hits im Überblick:
NASCAR ● IndyCar ● Formula One Grand Prix ...
CD-Inhalt:
Taxi ● Super Speed ● Grand Prix ● Top Speed Racing ● Magic Maycabs
und andere Shareware-Spiele zum Thema
Demos zu NASCAR, Rüsselsheim, Formula One, Vollgas und anderen kommerziellen Spiele-Hits
Brandneu: Hi-Fi III – 2 Fast 4 You!
Utilities und Zusätze zu NASCAR
Ein rundes Dutzend toller Audiotracks für Euren CD-Spieler: Hörgenüsse aus der Spielewelt
Bericht im Heft – Programme auf der CD:
Die Games der Autohersteller
CD-Power satt: zusätzlich mit Mercedes-Benz-Promotion-CD-ROM

Fuzzy's World

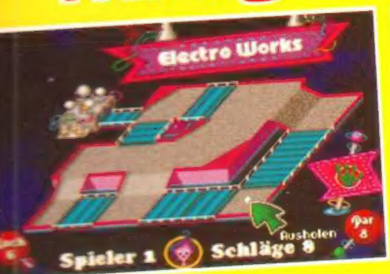
NEU!

- 18 verrückte Bahnen
- viele witzige Gags
- bis zu 4 Spieler
- Multilingual (D/E/F..)
- deutsche Anleitung

Jetzt im Handel!



Minigolf im Weltraum!









So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 verrückte und vom Planeten völlig losgelöste Bahnen! Fuzzy, der in jeder Galaxis bekannte Golfprofi hat einen mit vielen Gags ausgestatteten Parcours für Sie aufgebaut! Viele Bahnen gliedern sich in mehrere Teilbahnen auf, so führen vom einen zum nächsten Grün z.B. nur organische Vakuum-Röhren oder Antimaterie-Beamstrahlen. Bezwingen Sie die Gravitationen und leichte Oberflächenprobleme auf Ihrem Weg durch die orbitalen Besonderheiten von Fuzzy's World!

Sharewareversion incl. 10 Shareware-Spiele CDR2111 **DM 5,95**

DM 49,95
CD-ROM, Best.Nr. CDR2104



- 27 Missionen
- Texture-Mapping
- Mehrkanalsound
- gerenderte Grafiken
- Licht, Schatten und Nebel
- Netz- u. Modemplay bis 4 Spieler

Arcade-Action in 3D!











Haben Sie sich auch schon oft gefragt, warum denn keiner ein Flugkampfspiel produziert, bei dem das Fliegen wirklich Spaß macht? Sie haben Glück - denn jetzt gibt es RADIX. Erleben Sie Arcade-Action pur - fast wie am Automaten! Ein gigantisches außerirdisches Raumschiff nähert sich der Erde. Dringen Sie mit dem RADIX-Superfighter in's Innere des Raumschiffes ein, richten Sie massiven Schaden an und retten Sie die Erde! Erleben Sie 27 Missionen auf der Oberfläche und im Riesenraumschiff, dynamische Licht- und Schatteneffekte, gerenderte Grafiken und vieles mehr! Natürlich haben die Programmierer von Union Logic Software dafür gesorgt, daß sich dieses Game auch so gut spielt, wie es aussieht!



DM 79,95
CD-ROM, Best.Nr. CDR2109

Sharewareversion incl. 10 Shareware-Spiele CDR2108 **DM 9,95**

Demnächst bei CDV:



Skunny

Jump&Run wie auf der Konsole!

Helfen Sie dem Eichhörnchen "Skunny", die zahlreichen und gefährlichen Fallen und Feinde zu überwinden. Skunny kann unglaublich schnell rennen und auf weit entfernte Plattformen springen.

Dieses Jump&Run-Game bietet weiches Scrolling in alle Richtungen, 256-Farben-Grafik u.v.m. **Skunny macht einfach Spaß!**



(0721) 972240

FAX
(0721) 97224-24

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)
Peter Schmitz (sz)

CHEFIN VOM DIENST
Heike Wiegand (wi)

REDAKTION
Boris Theodoroff (bt), Bernd Zimmermann (bez)

AUTOREN DIESER AUSGABE
Andreas Lober (al), Alexander Schmiegel, Heiner Stiller (hs)

COVER-GRAFIK
Mark Bromley (Airbrush)

ANZEIGENDISPOSITION
Sabine Schmauch,
Tel.: (0 56 51) 97 96-16

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG
Ulrich Lauterbach (Leitung)
Tel.: (0 56 51) 97 96-25
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Claudia Aussmann
Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin
Tel.: (0 56 51) 97 96-12
Fax: (0 56 51) 97 96-44

ANZEIGENBÜRO MÜNCHEN
Hartmut Wendt
Tel.: (0 89) 45 69 14-12
Fax: (0 89) 45 69 14-10

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

DTP-GESTALTUNG
Dirk Anhof, Katja Braun, Michaela Huss, Regina Sieberheyn, Christian Siebert

ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG
Jörg Stockheim

REPRODUKTION
Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel,
Werbeagentur und Belichtungsservice Rechl, 37281 Wanfried-Aue

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

CD-GESTALTUNG
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

CD-HERSTELLUNG
Sono Press, 33311 Gütersloh

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben)
Inland DM 50,–, Ausland DM 58,–

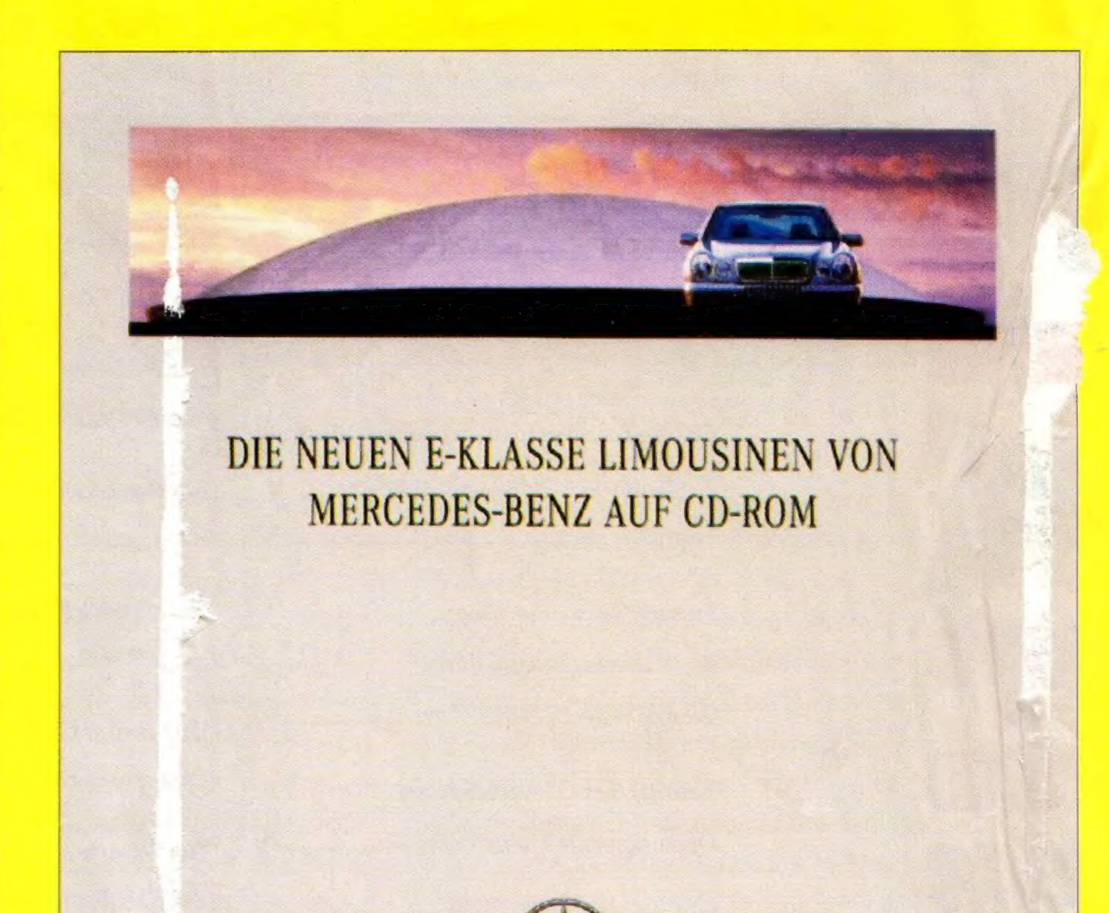
ABONNEMENT-VERWALTUNG
Anja Frieß
Tel.: (0 56 51) 9796-19

BANKVERBINDUNG
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Institut: Sparkasse Werra-Meißner
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 9796-0
Telefax (Redaktion) (05651) 9796-44

Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktion/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 929-0
Telefax (05651) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege



Die Mercedes-Benz-E-Klasse-CD

Geht auf multimediale Entdeckungsreise mit der hier beigehefteten CD. Stellt Euch Euren eigenen Mercedes am Bildschirm zusammen. Stöbert in der Automobilgeschichte herum. Schaut Euch faszinierende Videoclips über allerlei technische Themen an. Kurzum: Habt Spaß mit dem tollen Medium CD-ROM.

Wenn Ihr einen Windows-tauglichen PC mit einer entsprechend angemeldeten Soundkarte sowie ein CD-ROM-Laufwerk habt, dann habt Ihr damit auch schon freien Zutritt zum interaktiven Auto-Kino à la Mercedes. Ideal wäre ein 486/DX2 mit 66 MHz, aber auch auf einem 33-MHz-486er läuft die Sache bereits. Das Programm der CD baut auf QuickTime 2.0 auf. Um die CD auf Eurem System zu installieren, geht Ihr folgendermaßen vor:

Startet Windows und ruft dann auf der CD das Programm INSTALL.EXE auf (im Windows-Programm-Manager den Menüpunkt "Datei/Ausführen" wählen, in die Eingabezeile der erscheinenden Dialogbox dann den kompletten Pfad eintragen – das wäre zum Beispiel Z:\INSTALL.EXE, wenn Euer CD-ROM-Laufwerk mit Z: bezeichnet wird).

Das Eingabefeld "Installieren von...", das als nächstes erscheint, sollte bereits die korrekte Kennung fürs CD-ROM-Laufwerk aufweisen. Das Eingabefeld für "Zielverzeichnis..." klickt Ihr an und tragt dort den Namen eines Verzeichnisses auf Eurer Festplatte ein, in dem die Installationsdateien für die E-Klasse-CD abgelegt werden sollen (beispielsweise C:\EKLASSE). Anschließend klickt Ihr den Button "Installieren" an. Es erscheint die Frage, ob QuickTime 2.0 für Windows bereits installiert ist. Beantwortet diese Frage im Zweifelsfall mit "Nein". Die Abschlußmeldung wird dann mit "OK" quittiert, und schon könnt Ihr das Präsentationsprogramm mit Hilfe des Icons "Die neue E-Klasse" von der frisch angelegten Programmgruppe "Mercedes Benz CD-ROM" aus starten.

Das Präsentationsprogramm ist komplett mausgesteuert. Die folgenden drei Tastenbefehle sind dennoch nützlich. Sie lassen sich im Programm überall dort aktivieren, wo es sinnvoll ist und gerade keine entsprechenden Menüpunkte zum Anklicken zur Verfügung stehen:

<Alt>-<F4>: Programm beenden
<Alt>-<S>: Speichern
<Alt>-P>: Drucken

Wenn sich der Mauspfeil in einen Fadenkreuz-Cursor verwandelt, dann steht er gerade über einem Bereich, hinter dem sich weitere auf Mausklick abrufbare Informationen verbergen. Alles weitere erfahrt Ihr direkt von der digitalisierten Moderatorin auf der Silberscheibe.

Ach, übrigens: Die Mercedes-CD läßt sich auch auf Apple-Macintosh-Systemen verwenden.

Wir wünschen Euch jetzt viel Vergnügen beim Durchstöbern der CD.

INHALT

Thema

Oldtimer, Baujahr 1982
Die Autorennspiele der beginnenden Heimcomputer-Ära 6

Ein Bestseller kommt selten allein
Vergleichstest: NASCAR, IndyCar, Formula One 12

Funny Cars
Kart-Games: Skunny Karts, Wacky Wheels, Super Karts 16

Kampf der Generationen
Drei ungleiche Motorradspiele 19

Die nächste Generation
Futuristische Rennspiele unter der Lupe 22

Bits und Bytes im Dienst des Autos
Fahrzeughersteller als Softwareproduzenten 24

Markt

Aufmarsch der Boliden
Übersicht: Spiele rund ums Auto 29

Die kommenden Rennspiele
Den Entwicklern über die Schulter geschaut 32

Reportage

German Open
PC-Wettflippern live: Wer erreicht das Siegertreppchen? 34

Rennen im Netz
Die NASCAR-Rennserien des Internet 50

Simulation und Wirklichkeit
Der Mercedes-Benz-Fahrsimulator in Berlin 61

Vorstellung

Noch mehr NASCAR
NASCAR-Zusatzpack 37

Spaß aus der Vogelperspektive
Micro Machines 2 und Power Drive 38

Staubschlucken und Kurvenschlittern
Rally 40

Neues vom Motorsport
Mega Race 41

Du bist der Chef!
Oldtimer und Rüsselsheim 42

Der Traum von Frechheit und Abenteuer
Vollgas – Full Throttle (mit Komplettlösung) 44

Shareware

Jetzt geht's um die Wurst
Bi-Fi: 2 Fast 4 You 52

Ich fahr' Taxi
Taxi Run 53

In 90 Minuten um die Welt
Road Hog 54

"Platz da – jetzt komm' ich!"
Slicks'n'Slide und Super Speed 56

Anschnallen bitte!
Race Drivin' 58

Ohne Moos nichts los
Grand Prix (New Era) 60

Dies & das

Impressum 3
Inhalt 4
Editorial 5
CD-Legende 64
CD-Box-Einleger 65

Virtuelle Vollgasfahrten

Es hat sich in den letzten Jahren herumgesprochen: Der Straßenverkehr ist kein geeigneter Schauplatz mehr für hemmungslosen Action-Spaß. Ob auf zwei oder auf vier Rädern: Sicherheits- und Umweltschutzaspekte, die auch dem vergnügungssüchtigsten Beschleunigungsfreak irgendwie einleuchten, setzen dem motorisierten Bewegungsdrang Grenzen. Abgesehen davon macht schon die obligatorische LKW-Karawane auf der Bundesstraße wenig Lust auf heiße "Ausritte". Das gleiche gilt für baustellenverseuchte und staugeschwängerte Autobahnen. Und die Bewerbungsfrist für Formel-1-Starpiloten ist auch gerade mal wieder abgelaufen. Kurz und klein: Man hat's nicht leicht.

Aaaaaaaber – wie so oft hat auch hier unser guter alter Spielkamerad, der PC, ein ganzes Sortiment programmierter Trostpflästerchen parat. Wie heißt es doch so schön: Findest du keine passende Realität – simulier dir eine! Und nach diesem Motto hat man aufregende Fahrerlebnisse auf dem PC realisiert, ohne alle störenden Nebenwirkungen des echten Straßenverkehrs. Eine lockere Fingerbewegung in Richtung Tastatur, Joystick oder Maus, und schon röhrt ein simulierter Motor auf, quietschen simulierte Reifen, jagen simulierte Bäume am simulierten Wagen vorbei. Fahrsimulatoren ermöglichen Rasen ohne Reue, Vollgas ohne Verkehrsgefährdung, Beschleunigung ohne Beklemmungen, Tempo ohne Trauma und Überholen ohne Übelkeit. Endlich Kurvenschneiden ohne Kollisionsängste, Lenkradreißen ohne Lebensgefahr, Pistenpirouetten ohne Peinlichkeit und Bleifuß ohne Beulen im Blech!

Das PC-erzeugte Fahrvergnügen trainiert das Reaktionsvermögen – insofern kann das Spielen mit Simulatorprogrammen durchaus einen Wert für den wirklichen Straßenverkehr haben. Ob das der Grund dafür ist, daß Motorsportsimulationen seit Beginn der Heimcomputer-Ära zu den beliebtesten Spielprogrammen zählen? Vielleicht liegt es ja auch einfach daran, daß das simulierte Fahren einen Riesenspaß macht. Neue Rundenrekorde aufstellen, Konkurrenten aus dem Feld schlagen, mit geschickten Manövern kritische Streckenabschnitte meistern: All das vermittelt kleine Erfolgserlebnisse, ohne daß man dafür auch nur ein einziges Bildschirmmonster in blutigen Matsch verwandeln müßte – wie es in anderen Spielegenres bisweilen erforderlich ist.

Wir haben für diese special einmal mit dem großen Netz im großen Pool der letzten Jahre gefischt und alles ans Tageslicht geholt, was uns zum Thema "Fahrvergnügen am PC" in die Hände fiel. Unsere Sammlung ist natürlich nicht vollständig – dafür hat das Genre einfach zu viele Programme hervorgebracht. Dafür ist sie aber, wie ich hoffe, unterhaltsam. Alsdann: Schnallt Euch an, schiebt den ersten Gang rein und gebt Gummi! Wir treffen uns dann am Ziel wieder.

Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur



Oldtimer, Bo



Amsofts "3D Grand Prix" auf dem CPC



Super Cycle: ein simples, aber ungemein temporeiches Motorradvergnügen

Schon seit den ersten Tagen der Homecomputer-Ära zählen Autorennsimulationen zu den populärsten Spielen. Gegenüber neueren Werken wie "NASCAR Racing" auf der einen und "Wacky Wheels" auf der anderen Seite sehen die gerade mal zehn, zwölf Jahre älteren Produkte heute bereits wie ehrwürdige Oldtimer aus. Aber wie die Veteranen aus der Frühzeit des Automobilbaus haben auch die Spiele-Pioniere ihren ganz eigenen Charme bewahrt.

Es geschah vor langer Zeit in irgendeiner Höhle, in irgendeinem Zelt oder unter irgendeinem Baum. Jemand fand heraus, daß man Dinge und Leute viel leichter transportieren könnte, wenn man zwischen das Transportgut und den Erdboden irgend etwas setzte, das rollen könnte. Das Rad war erfunden. Wenig später rasten bereits die ersten Autos durch die bis dahin friedliche Gegend.

Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte - und die ist voll von heißen Motoren, Öldunst und rasanten Spurts. Rollende Reifen begeistern und prägen alt und jung: Die Geschichte eines Lebens auf Rädern führt vom Kinderwagen über Dreirad und Tretroller zum Mountainbike, von dort weiter über das Kleinkraftrad des hoffnungsvollen Teenys zum ersten motorisierten Vierrad, über das spätpubertäre Sportcoupé, das offene Spaßmobil zum Angeben, die brave Familienkutsche, den Midlife-Crisis-Porsche bis hin zum letzten fahrbaren Untersatz, der in würdevollem Schwarz vorfährt, um den Automobilisten zur letzten Ruhe zu fahren. Und dazwischen gibt es unzählige Stunden, in denen man über Motorkraft, Drehmoment und Hochgeschwindigkeitsreifen fachsimpeln kann, und viele, viele Wochenenden, die dazu einladen, spannende Autorennen zu besuchen. Wenn die Reifen in der Kurve quietschen, die Motoren aufheulen und ein Bolide mit dem anderen um jeden Zentimeter kämpft, kann sich kaum jemand der Faszination eines solchen Spektakels entziehen. Und mancher von denen, die zuschauen, wünscht sich, selbst am Steuer eines Renners zu sitzen und im Rausch der Beschleunigung über die Piste zu jagen.

Joystick statt Lenkrad

Zu Beginn der achtziger Jahre hielt eine bemerkenswerte Art von Maschinen Einzug in viele Wohnstuben, Hobbykeller und Arbeitszimmer: Die Heimcomputer begannen, immer breitere Bevölkerungsschichten zu erobern.

Diese Geräte waren kaum auf dem Markt, da begannen sie auch schon, alles, was nicht niet- und nagelfest war, zu simulieren. Von der Mondlandung über die Entwicklung von Populationen bis hin zur Seeschlacht - es gab nichts, was die trickreichen Rechenkisten nicht mit Hilfe ausgeklügelter Software mehr oder weniger aussagekräftig nachahmen konnten. Jede neue Rechnergeneration war wieder etwas raffinierter und vermochte beim Simulieren von Dingen und Vorgängen mehr Details zu berücksichtigen als die vorige.

Die ersten Personal Computer konnten zwar noch nicht viel mehr als Schriftzeichen und Ziffern auf ihren Monitoren abbilden - aber irgendeinem phantasiebegabten Computerfreak muß es wohl aufgefallen sein, daß einige der Bildschirmhieroglyphen seines Rechners entfernte Ähnlichkeit mit Autos hatten. Wenn das Ding schon Lottoziehungen, Psychiatergespräche

ujahr 1982

und den Zweiten Weltkrieg simulieren konnte – warum dann nicht auch etwas so Publikumsträchtiges wie ein Autorennen? Von diesem Zeitpunkt an haben Legionen von Spielesoftware-Entwicklern immer wieder aufs neue versucht, den Nervenkitzel des Motorsports auf dem Computer rüberzubringen.

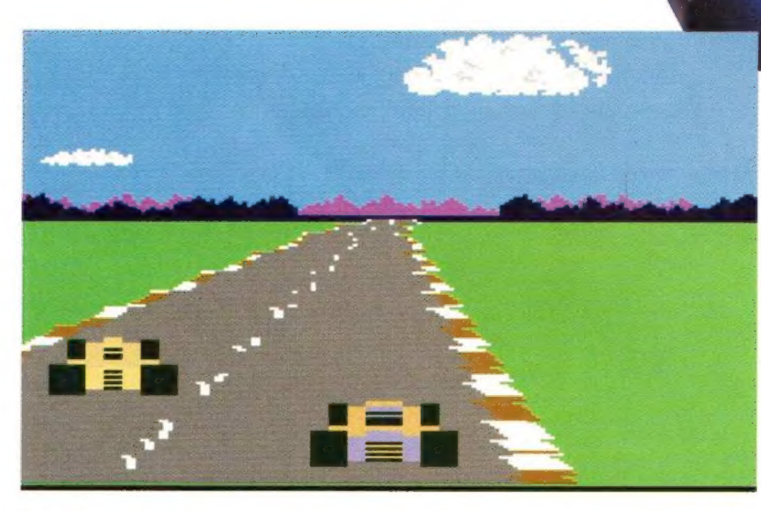
Oben drüber oder mittendrin

Die ersten digitalen Autorennen sahen noch recht simpel aus: Eine Fahrbahn, aus der Vogelperspektive dargestellt, scrollte unablässig nach unten. Das Auto des Spielers stand als fixer Punkt in der Bildschirmmitte und ließ sich mit Joystick oder Tasten ein Stück nach links oder rechts rücken. Zahlreiche Hindernisse wie Schlaglöcher, Steine oder Tiere scrollten mit der Fahrbahn herunter; auch vom Computer in die Gegend gesetzte Rivalenfahrzeuge gab es bereits. Wenn vor dem Fahrzeug des Spielers andere Autos auftauchten, mußte dieser logischerweise ausweichen, um einen Crash zu vermeiden. Gemeinere Varianten warteten außerdem mit Wagen auf, die sich von hinten heranpirschten. Die Sache war nervenaufreibend und verlangte gutes Reaktionsvermögen, hatte aber mit tatsächlichem Fahrgefühl etwa soviel gemein wie eine Spieluhr mit einer gut gestimmten Fender Stratocaster. Einer der bekanntesten Vertreter dieser Epoche war wohl **Dodge 'Em**. Und weil das Spielprinzip so simpel war, erschienen in den Computerzeitschriften bald ähnliche Games als Listings zum Abtippen für sämtliche gängigen Heimcomputer. (Das Abtippen von Listings mögen manche heutigen CD-ROM-Piloten noch nicht einmal mehr vom Hörensagen kennen – aber immerhin erlebte die staunende Presselandschaft auf diese Weise eine echte Form der vielbeschworenen "interaktiven Zeitschrift" – die Listing-Gazetten der achtziger Jahre verdienen diese Bezeichnung vielleicht eher als manches moderne Multimediaprodukt, bei dem der "aktive" Leser per Mausklick ein paar Fensterchen auf- oder zuklappen darf.)

Bis heute lebt die Draufsicht-Scrolling-Gattung immer wieder in Multi-Level-Games auf, bevorzugt bei Action-Spielen, in denen alles verbraten wird, was mit schneller Reaktion zu tun hat.

Der Blick über die Schulter

Es gab allerdings auch bereits sehr früh Vorstöße in Richtung dessen, was man heute als "First-Person-Perspektive" bezeichnet. Einige Spielautomaten der siebziger Jahre hatten es vorgemacht, und die Atari-VCS-Spielekonsole brachte den **Night Driver** 1977 in die Wohnstuben. Findige Tastenakrobaten schufen entsprechende Programme für Sinclair ZX81 und Commodore VC20. *Night Driver* simulierte eine Autofahrt aus der Perspektive des Fahrers. Der Bildschirm stellte den Blick durch die Windschutzscheibe auf eine nächtliche Straße dar. Die grafische Darstellung war hierbei besonders simpel, denn zu sehen gab es nur die "Katzenaugen" der Straßenbegrenzungspfähle: weiße Balken auf schwarzem Grund, die sich zu nähern und dann links und rechts am Spieler vorbeizuzischen schienen. Der Berechnungsalgorithmus, der sich mit der perspektivisch richtigen Anordnung der weißen Balken abrackern mußte, war dafür bereits um so ausgeschlafener. Interessanterweise gehörte noch 1985 ein Spiel im *Night Driver*-Look zur Grundausstattung des Siemens PCD.



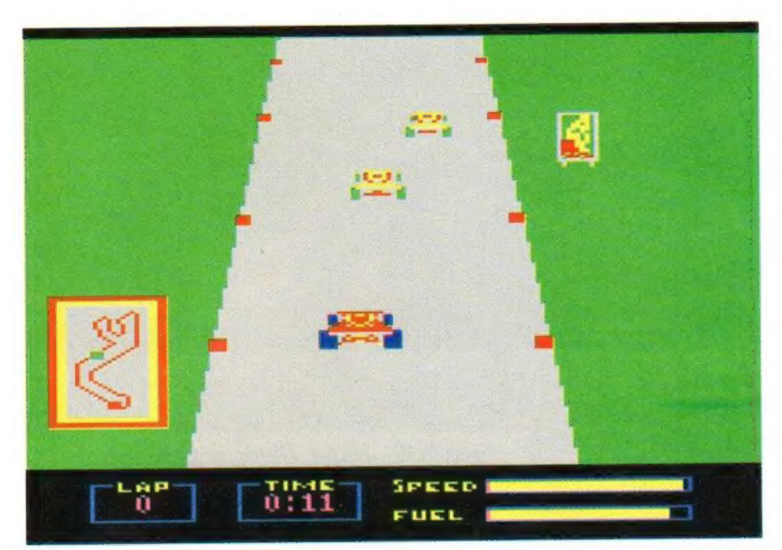
Der Pionier: Pole Position auf dem Atari 800

Dann kam die große Innovation. Basierend auf Perspektiv-Algorithmen à la *Night Rider* entstanden die ersten bunten 3D-Rennen mit Vektorgrafik. Das Atari-800-Spiel **Pole Position**, das auch auf dem C64 ein großer Erfolg wurde, bereitete den Boden für ein ganzes Spielgenre. **Pitstop 1 und 2** brachten auf dem C64 Verfeinerungen der Rennstreckengrafik und zusätzliche Spieldetails. Erstmals kamen hier Elemente wie Spritverbrauch und Materialabnutzung ins Spiel. Nach einer gewissen Zahl leichter Blessuren verfärbte sich dann beispielsweise ein Reifen. Während die Konkurrenten vorbeiflitzten, mußte der Spieler an die Boxen und so schnell wie möglich das Auto auf Vordermann bringen lassen. Dabei wurde jeder Einzelvorgang durch Führen unterschiedlicher "Serviceleute" vom Spieler gesteuert – durch ein solches "Spiel im Spiel" erhöhten die Entwickler den Streßfaktor und machten das Rennen so spannender.

Viele Programme – wenige Ideen

Im Laufe der Zeit wurden die 3D-Routinen der Motorsportprogramme immer ausgefuchster, die Spielgrafik zeigte immer mehr Details – und die Bäume und Schilder am Straßenrand fielen immer größer aus. Gut die Hälfte der erscheinenden Spiele bot gar nichts Neues. Viele der Renn-Games der späten achtziger Jahre unterschieden sich voneinander nur in Regeldetails oder, was die Steuerung der Autos anging, im Grad der Unzumutbarkeit. Konnte man etwa bei dem ei-

nen Spiel nur weiterkommen, nachdem man sich zuvor gegen die Konkurrenten gut plaziert hatte, so galt



Pitstop 1 (C64): einer der Urgroßväter heutiger Autorenn-Hits. Nur nicht drängeln!

es beim anderen lediglich, gegen eine gnadenlos tickende Uhr zu kämpfen. Wenn man Glück hatte, ließ sich die Bildschirmdarstellung für einen Zwei-Spieler-Modus teilen. Obwohl sie bei Licht betrachtet nichts Neues boten, konnten sich Spiele wie **Super Cycle**, **WEC Le-Mans** oder **Continental Circus** gut verkaufen. **REVS** überzeugte durch gutes Fahrverhalten. Der Autor von *REVS*, Geoff Crammond, ist übrigens der gleiche, der uns 1993 auf dem PC mit **Formula 1 Grand Prix** ein ganz vorzügliches Rennspiel bescherte.

Nicht alle Motorsportspiele waren reine Me-too-Produkte. Immer wieder tauchten auch neue Ideen auf. Die Motorradsimulation **Enduro Racer**, auf dem C64 grafisch ausgesprochen mickrig, machte auf den Z80-Rechnern Sinclair Spectrum und Amstrad CPC eine gute Figur. Besonders die gewagten Schanzensprünge sorgten für Nervenkitzel. Sie waren nötig, um schwierige Hindernisse zu umgehen. Allerdings bargen sie für den simulierten Motorradfahrer das Risiko, kopfüber neben der Fahrbahn zu landen.

Crazy Cars II bot erstmals verschiedene Abzweigungen von der Fahrstrecke, und **Buggy Boy** sorgte mit Tunnels, Hindernissen und Fahrkunststückchen für blendende Unterhaltung: Der Buggy-Fahrer mußte mit seinem Auto Luftsprünge machen und streckenweise auf zwei Rädern balancieren, um die Kurse erfolgreich zu durchfahren.

Ein Spielhallenhit macht noch kein Top-Programm

Als *Buggy Boy* herauskam, schielte die Computerspielerszene allerdings bereits auf einen bestimmten Spielautomaten – in der nie erlahmenden Hoffnung, doch eines Tages etwas Entsprechendes auf dem heimischen Bildschirm genießen zu können.

Out Run war das Objekt der Begierde: ein roter Ferrari, eine Beifahrerin mit wehenden Haaren, drehzahlabhängiges Motorengetöse, irres Fahrgefühl. Auf dem Bildschirm des Automaten war spitzenmäßig gestaltete Grafik zu sehen, der Spieler saß in einem Hydraulik-Sitz, der entsprechend dem Spielgeschehen bewegt wurde und so das Feeling vervollständigte.

Die Firma US Gold sicherte sich die Rechte an der Computerumsetzung, die Fachwelt fieberte der Veröffentlichung entgegen. Niemand schien bemerkt zu haben, daß das Spielprinzip von *Out Run* im Grunde genommen abgelutscht und ein alter Hut war – so sehr blendete die technische Aufmachung.

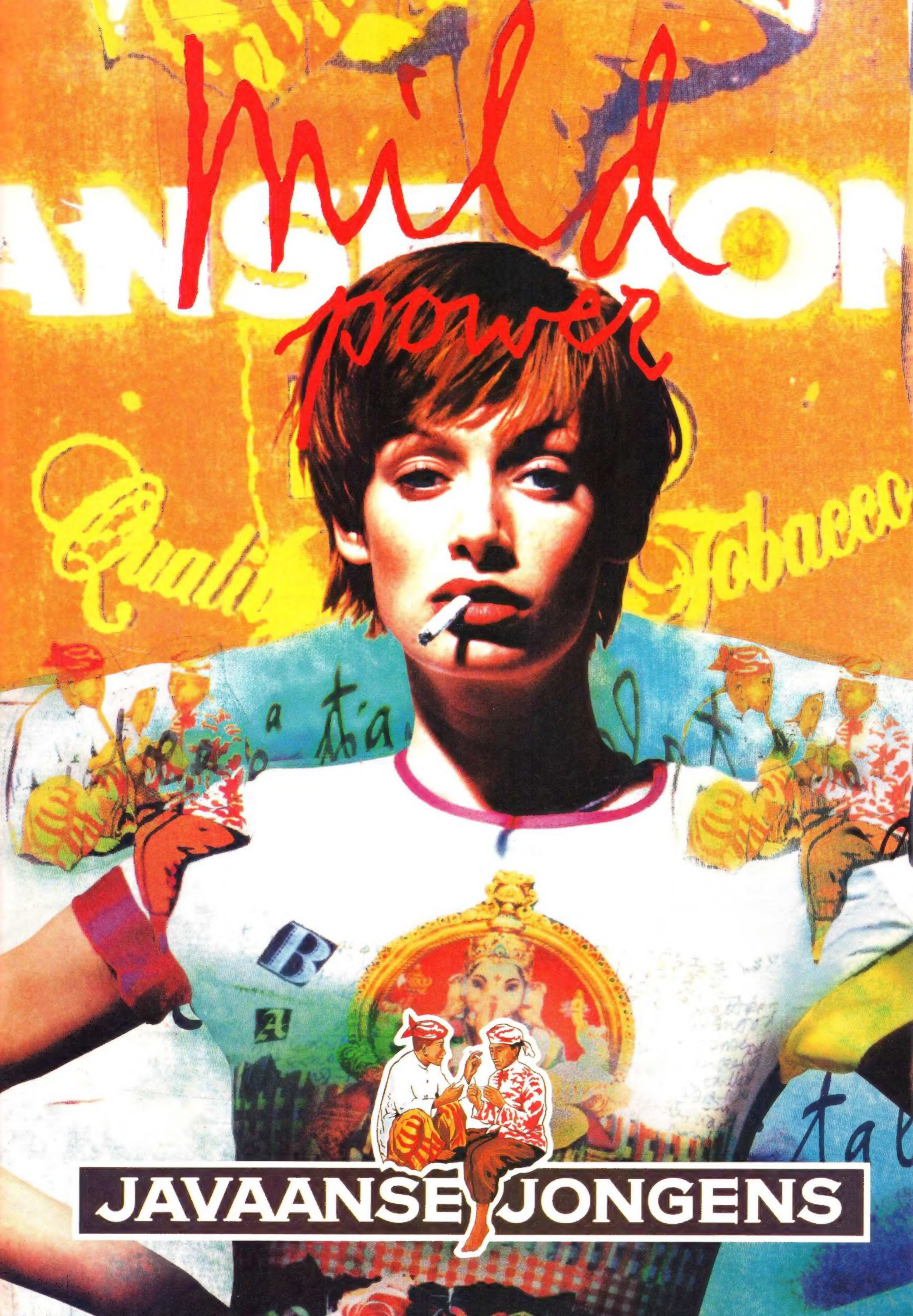
Oldies zum Nachspielen

Einige motorsportliche Spiele-Pioniere der beginnenden Heimcomputerzeit könnt Ihr jetzt noch auf Eurem PC bewundern – ein C64-Emulator macht's möglich. Auf der CD zum Heft befindet sich PC64, ein hübscher Shareware-Emulator, zusammen mit einigen klassischen Rennspielen. Ob es nun wegen der nostalgischen Gefühle ist oder wegen des simplen Spielspaßes: Pitstop & Co. haben ihren Reiz bis heute nicht verloren. Überzeugt Euch selbst!

Bei den Heimcomputerumsetzungen wurde der Mangel dafür überdeutlich, zumal sie technisch so mäßig waren, daß der Spielspaß weitgehend auf der Strecke blieb. Den Verkaufszahlen tat das jedoch erstaunlicherweise keinen Abbruch.

Super Sprint erschien 1987 auf den damals gängigen Homecomputer-Systemen und war grafisch so schlicht gestaltet, daß man auf den ersten Blick einen Rückfall in die Computersteinzeit befürchten mußte. Bei diesem Spiel hatte man auf "First-Person-Perspektive" verzichtet, es bot wie die allerersten Renngames einen Blick aus der Vogelperspektive. Dabei gab es nicht einmal Scrolling: Alle Details des Renngeschehens hatte man so winzig gezeichnet, daß eine ganze Formel-1-Strecke auf den Bildschirm paßte. Die Autos waren auf einem durchschnittlichen Monitor vielleicht gerade mal einen Zentimeter groß. Durch eine vertrackte Steuerung und die Möglichkeit, die Wagen aufzumotzen, machte die Sache aber dennoch einen Heidenspaß. Obwohl Activision / Electric Dreams die Rechte am Programm für Homecomputer teuer erstanden hatten, machte schließlich eine andere Firma das große Geld mit dieser Spielidee: Die Codemasters, Englands Preisbrecher, produzierten nach dem *Super Sprint*-Vorbild zuerst den **Grand Prix Simulator**. Er kostete nur ein Viertel dessen, was man für das Activision-Produkt hinlegen mußte, war technisch besser realisiert als *Super Sprint*, ließ sich aber eine Spur schlechter spielen als dieses.

In kurzen Abständen folgten dann ebenfalls von den Codemasters der **BMX Simulator** und der **Jet Bike Simulator**. Beide Programme waren nach dem gleichen Strickmuster wie der *Grand Prix Simulator* gestaltet. Diese durchaus spaßigen Spiele waren strenggenommen alles andere als Simulatoren – und so machten in der noch jungen Mailbox-Szene auch bald böse Witze über die Namensgebung der fipseligen Rennspiele die Runde. Später perfektionierte Codemasters das Spielprinzip und lieferte mit **Micro Machines** für Amiga, PC und Sega-Konsolen den wohl besten und witzigsten Vertreter der Gattung "Modellrennbahn von oben". Auf der anderen Seite gab es in dieser Gruppe, die sich durch ein eher einfaches Spielprinzip auszeichnete, auch noch echte Blindgänger. **Badlands** hatte wie einige andere Klone noch Ballerelemente und war ziemlich grausam. Das


mild
power
Tobacco
JAVAANSE JONGENS

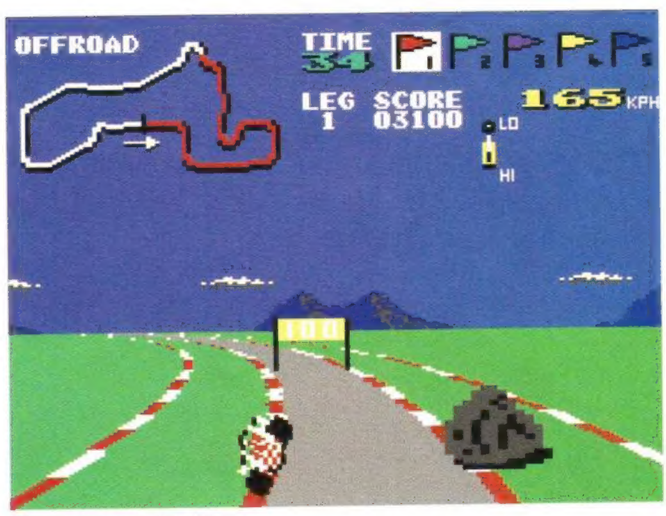
gleiche gilt in jüngerer Zeit für Spiele wie **Combat Cars** auf dem Mega Drive. Der Tradition folgend, entstehen immer wieder Ableger dieses Musters. Einer der im Augenblick bekanntesten dürfte das PC-Programm **Roadblasters** sein.

Rennbahn PC

Bei den 3D-Rennspielen kam erst ziemlich spät wieder frischer Wind auf: Als IBM-kompatible PCs begannen, ihren Siegeszug im Spielebereich anzutreten, wurden die neu entstehenden Games nicht nur detailreicher, sondern auch realistischer als ihre Vorgänger. **Grand Prix Circuit** war 1989 eines der ersten Spiele des Genres, das zeigte, wohin die Reise gehen sollte. Geboten wurden hier drei unterschiedliche Rennmaschinen – jeder mit eigenem, unverwechselbarem Fahrverhalten. Maßstäbe wurden auch durch **Test Drive 1**, **2** und **3** gesetzt. Hier war das Fahrerlebnis einmal aus dem Kontext der klassischen Motorsportveranstaltungen herausgenommen worden. Bereits die erste "Testfahrt" glänzte mit einer sehr abwechslungsreichen Terraingestaltung und einigen Gags wie beispielsweise der Radarfalle und dem überholenden Polizeiwagen, der dem Temposünder am PC stilgerecht ein Ticket unter den Scheibenwischer klemmte. Anfang 1992 erschien auf dem Amiga das Gremlin-Spiel **Lotus Turbo Challenge II** und eroberte die Herzen der Sportwagenfans: Der bis dahin beispiellos detaillierte Streckeneditor erlaubte die Gestaltung einer Unzahl wirklich verschiedener Kurse. Nachtfahrt und Schneegestöber gehörten zu den Optionen, die das



Burning Rubber auf dem C64 – ein gutes Beispiel für das frühe Genre der Vogelperspektiv-Spiele.



Und noch mal C64: Bei Buggy Boy sind Kunststückchen für den Erfolg nötig

Spielgeschehen noch abwechslungsreicher machten. Erst Ende 1993 wurde der flotte Lotus auf PC umgesetzt, wo er sich gleichwohl noch viele Freunde machen konnte.

Schon um die Jahreswende 1992/93 brachte Electronic Arts sein Spiel **Car & Driver** auf den Markt, das Testfahrten auf Zeit mit insgesamt zehn unterschiedlichen Fahrzeugen auf zehn Strecken erlaubte. Aufwendige Cockpitgrafik und liebevoll gestaltetes Terrain (vom Supermarktparkplatz bis zur idyllischen Bergstrecke) machten das Programm attraktiv.

Auf der 1993er Spielwarenmesse in Nürnberg verkündete Modellbauriese Revell ganz überraschend seinen Einstieg ins Softwaregeschäft. Das CD-ROM-Produkt **Build & Drive**, das dann Ende 1993 erschien, bot durchschnittliches Fahrerlebnis mit hübschen eingeblendeten Videosequenzen und animierten Bauanleitungen für Sportwagenmodelle kombiniert. Der Nachfolger **Build & Race** kam wenig später.

Zurück in die Gegenwart

Mit immer besseren Spielen versuchten die Softwareentwickler einander auszustechen. Im Laufe der Zeit entwickelten sich auswechselbare Reifen und Motoren sowie Replay-Funktionen in tollen perspektivischen Darstellungen zu Standards des Genres. Einige technisch herausragende Spiele des Genres wurden zu ausgesprochenen Verkaufshits. Das gilt etwa für **Formula One Grand Prix** oder für das ausgezeichnete PC-Programm **IndyCar Racing**, das Mitte 1994 auf den Markt kam. In puncto Realitätsnähe stellt das vor einem halben Jahr erschienene **NASCAR Racing** einen Meilenstein in der Entwicklung der Rennspiele dar: Grandiose Grafik, liebevoll gestaltete Details, eine auf Spielbarkeit optimierte Steuerung und ausgefallene Perspektiven lassen diese Rennsimulation zum Vergnügen für gestreßte oder auch gelangweilte PC-Anwender werden. Auf Segas Mega Drive besticht seit über einem Jahr die Automatenumsetzung **Virtua Racing** durch tolle Effekte – um sie zustandezubringen, leistet ein im Spielmodul untergebrachter Grafikchip dem Prozessor der Sega-Konsole tatkräftige Unterstützung.

Eine der größten Innovationen im Bereich der rollenden Räder auf dem Bildschirm verdankt die Spielerwelt dem Vater der Nintendo-Stars Donkey Kong, Mario, Luigi und Yoshi. Warum, so fragte sich Sigeru Miyamoto, soll ein Autorennen immer nur ein bierernstes, verbissenes Sportereignis sein – verbunden mit all dem Gehabe der Erwachsenenwelt? Er entwickelte **Super Mario Kart** für das Super NES, ein Fun-Game mit Slapstick-Kapriolen, bei dem dennoch das Fahrerlebnis in "First-Person-Perspektive" ganz groß geschrieben wurde. Eine neue Spielegattung war geschaffen, und es sollte nicht lange dauern, bis auch auf dem PC Autorennen im Cartoon-Stil stattfanden: **Wacky Wheels**, **Skunny Karts**, **Stone Racers** und **Super Karts** heißen die spaßigen Spiele, bei denen es mit Tastatur, Maus oder PC-Joystick bodennah zur Sache geht.

Unsere kleine Geschichte der rasenden Bildschirme erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Einige der wichtigsten Meilensteine der verschiedenen Gattungen haben wir für Euch noch einmal fein säuberlich zusammen mit den entsprechenden Daten in einer Tabelle zusammengestellt. Ihr findet diese Tabelle weiter hinten im Heft. Außerdem warten noch etliche Seiten und jede Menge Megabytes an Fahrspaß im Heft und auf der CD dieser *PC Spiel Special* auf Euch. ❑

al



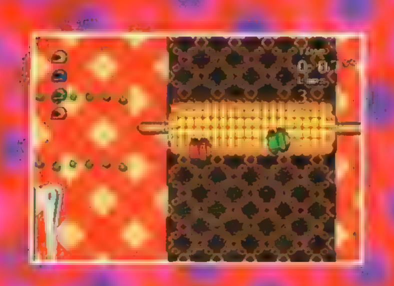
Verdammt klein, verdammt schnell



Plus CONSTRUCTION KIT

Sowas hat Ihr Rechner noch nicht gesehen! Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig heiße Rennen liefern - zu Lande, zu Wasser oder in der Luft. Die 51 Pisten sind völlig verrückt. Und wenn das noch nicht reicht - schauen Sie doch 'mal, wie weit Sie mit dem Construction-Kit kommen...mehr Fun, mehr Pisten, mehr Speed... Und Tschüß! Fetzige Musik und tolle Soundeffekte, superschnelle und fließende Grafiken. selbstgestaltete Strecken können sogar auf Disketten gespeichert werden.







Codemasters

UNGLAUBLICH, ABER WAHR - MICRO MACHINES 2

PC DISKETTEN [5]
CD-ROM [ERWEITERT]

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 1 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7 85 29 60, Fax [illegible] 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Goetzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Ein Bestseller kommt selten allein

Start frei zum Vergleichstest der drei großen Rennsimulationen! Es stellen sich dem Wettstreit: **NASCAR Racing** und **IndyCar Racing**, beide von Papyrus/Virgin, sowie **Formula One Grand Prix** von MicroProse. Wir kommen direkt zur Sache und fallen Euch nicht erst lange auf die Nerven mit dem, was Ihr sowieso schon wißt. Daß man bei jedem der drei Rennspiele die Möglichkeit hat, wahlweise einzelne Rennen oder die



Formula One Grand Prix: An den Boxen werden noch schnell die Reifen gewechselt

komplette Saison mit allen Rennen zu fahren, brauchen wir Euch zum Beispiel nicht zu sagen. (Jetzt



Formula One Grand Prix: Das war's dann wohl ...

haben wir's doch getan.) Unterschiedliche Rennen finden auch unter unterschiedlichen Wetterbedingungen statt – ebenso klar.

Formula One Grand Prix

Konfiguration: 286 (1 MB RAM, VGA), Maus, Joystick, AdLib, SoundBlaster, Roland, Preis: (CD-Version in "PowerPlus"-Serie) **ca. 50 DM**, Entwicklung: **MicroProse**, USA, Vertrieb: **MPS Software Distribution**, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh.

Selbstverständlich ist auch, daß man vor Beginn der eigentlichen Rennen erst einmal trainieren kann. Danach folgt die Qualifikation, von deren Ergebnis dann die Startposition abhängt, wenn es ernst wird. Alle drei Spiele treten mit einer Netzwerkoption für Mehrspielerspaß an. Leider bietet keiner der Kandidaten die Möglichkeit, per Split-Screen gegen einen Mitspieler anzutreten. So braucht man für zwei Spieler auch zwei Rechner, zwei Exemplare des Programms – und eine Datenleitung, die die beiden Spiel-PCs miteinander verbindet. Schade! Immerhin sind Modems in "Good old Europe" noch längst nicht so verbreitet wie in den USA, wo die drei Games ihre Heimat haben.

Die Bedingungen sind klar, die Motoren gecheckt. Alsdann: Schicken wir die drei Spiele auf die Rennstrecke und schauen wir, welches mit Vorsprung durchs Ziel gehen wird.

Um den Titel der besten klassischen PC-Autorennsimulation bewerben sich drei Kandidaten. Jeder von ihnen hat sich seit seinem Erscheinen als ausgesprochener Verkaufsschlager erwiesen. Und hier sind sie: "Formula One Grand Prix", "IndyCar Racing" und "NASCAR Racing".

Dreimal draufgeschaut

Auf zur Qualifikationsrunde! Im Vorfeld des programmierten



Einfache Grafik, leicht handhabbare Steuerung: Formula One Grand Prix

Rennvergnügens werden Fahrer und Fahrzeuge gewählt. Bei den beiden Papyrus-Games hat man die Spieldaten an den realen Teams und Fahrern orientiert, und

regelmäßig erscheinen die Daten der neuesten Saison zum Nachrüsten irgendwo in den elektronischen Netzen. *Formula One* kennt nur fiktive Namen – da wollte wohl jemand Lizenzgebühren sparen? Wichtiger ist allerdings die Ausgestaltung des eigentlichen Spiels. Und hier zeigt das MicroProse-Produkt eine erste Schwäche. Alle drei Games warten mit verschiedenen Kameraperspektiven und Replay-Funktionen auf. Diese "Drumherum-Funktionen" sind bei *NASCAR* am reichhaltigsten, bei *Formula One* am magersten ausgefallen. Punkte gibt's dafür noch nicht, aber die beiden Papyrus-Produkte sichern sich so die ersten Startplätze.

Und nun geht's los. Der Starter schwenkt die karierte Flagge. Erste Runde, sprich: erste Kategorie des Wettkampfs: der Sound. Hier

Nachschub aus dem Netz

Auf unserer CD finden sich einige nützliche Programme für die drei in diesem Beitrag behandelten Games. Übers Internet gibt's noch mehr davon, und zwar über **Anonymous-FTP** bei **DIDNT.DOIT.-WISC.EDU**: Auch im Netz von CompuServe können Renn-Fans lohnendes Material bekommen, und zwar im F1SA – Formula One Simulators Association, CompuServe Sports Simulations Forum, **GO SPRTSIMS**, Sections #6 und #14.

wird ein Kopf-an-Kopf-Rennen auf mäßigem Niveau geboten. Die Begleitmusik dudelt bei allen drei Programmen so vor sich hin. Die Soundeffekte fallen bei *IndyCar* und *NASCAR* realistischer aus als bei *Formula One*. Allerdings kommt bei letzterem die Tatsache zum Tragen, daß die Fahrgeräusche sich nicht ganz so penetrant in den Bereich der höchsten Höhen schrauben – und dafür sind die geplagten Spielerohren durchaus dankbar.

NASCAR Racing

Konfiguration: für VGA 386/33 (4 MB RAM), für SVGA 486 DX/2-66 (8 MB RAM), Joystick, diverse Steuereinrichtungen, alle gängigen Soundkarten, Preis: **ca. 120 DM**, Entwicklung: **Papyrus**, USA, Vertrieb: **Virgin Interactive Entertainment**, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg.

Von Kurve zu Kurve

Zweite Runde: die Grafik. Hier verliert *Formula One* gegenüber *IndyCar* gewaltig an Boden. Man sollte sich nicht von den schönen Bildern der Packung blenden lassen: Standbilder aus Zwischensequenzen sehen immer hübsch aus, tragen aber zur Optik des eigentlichen Rennens nichts bei. Wenn es zur Sache geht, nämlich im Rennen selbst, wird sichtbar, daß das MicroProse-Produkt schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat. Mit Details sieht es dort mager aus, während *IndyCar* mit gut lesbarer Beschriftung der Wagen auftrumpft.



Das optimale Anfahren der Kurve in Ideallinie und richtiges Taktieren bei Boxenstops entscheiden über den Erfolg bei NASCAR Racing

Die Detailfreudigkeit macht sich auch bei der Hintergrundgrafik bemerkbar: Beide Games haben zwar Hintergrundgrafiken, die an wirkliche Austragungsorte der jeweiligen Autorennen angelehnt sind, – nur bei *IndyCar* kommen die Schauplätze einfach besser rüber. *NASCAR* setzt noch eins drauf und bietet superrealistische Grafik, wenn man in SVGA-Auflösung spielt. Aber Vorsicht! Unter einem 486 DX/2 mit 66 MHz und



8 MB Speicher ist hier gar nichts los, die Empfehlung geht eher in Richtung Pentium. Schaltet man auf Normal-VGA herunter, ist die Grafik handwerklich immer noch besser als bei den beiden Konkurrenten, – aber leider bekommt man wegen der Konstruktion der "Schüsseln", in der die Rennen stattfinden, nicht allzuviel außerhalb der Kurse zu sehen.

Ich brauche mehr Details!

Und damit wären wir auch schon in Runde drei: Die Gestaltung der Kurse steht zur Debatte. *Formula One* hat reale Rennstrecken nachgebildet, auf denen Formel-1-Rennen ausgetragen werden. Bei *Indy Car Racing* wurden analog dazu

Feine Sache, diese hohe Auflösung: Ein NASCAR zischt vorbei, und wir sind im Super-VGA-Modus zur Stelle

IndyCar-Kurse implementiert, bei *NASCAR Racing* sind es NASCAR-Kurse – irgendwie logisch. Allerdings sind die Formel-1-Kurse eigenwillig und abwechslungsreich, während die Strecken für *IndyCar* und *NASCAR* einen Hang zur Eiform haben. Darüber hinaus sind die NASCAR-Kurse in so etwas wie Stadien angesiedelt, die eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit Suppenschüsseln haben. An den Fahrer stellen die einzelnen Kurse dennoch auch hier unterschiedliche Anforderungen – so spielen beispielsweise die Breite der jeweiligen Spur und die Neigung der Kurven eine große Rolle. Wer viel Zeit investiert, wird die Fülle der Feinheiten kennenlernen. Für Gelegenheitsfahrer sind aber die Formula-One-Kurse allemal interessanter. Das Rennspiel von MicroProse macht damit einige Meter gut.

IndyCar Racing

Konfiguration: 386 SX/25 (4 MB RAM, VGA), Joystick, alle gängigen Soundkarten, Preis: **ca. 40 DM**, Entwicklung: **Papyrus**, USA, Vertrieb: **Virgin Interactive Entertainment**, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg.

Vierte Runde: das Tuning. *NASCAR* hat, was Auswahl und Auswirkung der Einstellungen im Spiel angeht, die Nase vorn. Ihm folgt wieder einmal *Indy Car*, dem jedoch *Formula One* ganz dicht auf den Fersen ist.

Die drei Kandidaten sausen in die fünfte und letzte Runde. Hier wird die alles entscheidende Frage gestellt: Wie sieht es mit der Spielbarkeit aus? Alle drei Spiele warten mit gestaffelten Schwierigkeitsgraden und vielen Fahrhilfen für Anfänger auf. Dennoch gibt es große Unterschiede zwischen der relativ gutmütigen Steuerung von *Formula One*, die auch noch den einen oder anderen Fahrfehler verzeiht, und der superpeniblen Lenkung von *IndyCar* und *NASCAR*. Die Art, wie die beiden Papyrus-Spiele auf Tastendrücke oder Joystickneigen reagieren, erlaubt es Anfängern immer wieder, eine ausgiebige Besichtigung des Fahrbahnrands vorzunehmen. Bei *IndyCar* und *NASCAR* sind die computergesteuerten Gegner auch in der niedrigsten Schwierigkeitsstufe schnell abgedüst, und man sieht sie erst nach ein paar Minuten wieder – im Rückspiegel, wenn sie zum Überrunden ansetzen. Allerdings: Wenn man den Spielzeugautos entwachsen ist, die Option "Damage" einschaltet und demzufolge mit Fahrzeugschäden zu kämpfen hat, dann mausert sich auch *Formula One* zum richtig giftigen Spiel. Bei entsprechender Einstellung des Programms sind auch die Wagen unvorsichtiger Formula-One-Piloten sehr bald als Schrotthaufen zu besichtigen.



IndyCar: abgehängt – die mich oder ich sie?

Die Zielflagge fällt

Seite an Seite rasen die drei Kandidaten ins Ziel. Das Ergebnis birgt für alle, die einen echten Sieger erwartet haben, eine Enttäuschung: Stärken und Schwächen der drei Spiele lassen je nach Gewichtung mal das eine, mal das andere als beste Wahl erscheinen.



Ungesunde Begegnung der heftigen Art: kleiner, aber folgenschwerer Crash zweier IndyCars

Wer noch nicht in die Welt der Rennsportsimulationen eingedrungen ist, sollte zu *Formula One* greifen, sofern er nicht von sich behaupten kann, gegen Frust gefeit zu sein. Wer sich jedoch sehr intensiv mit einem Rennsportspiel beschäftigen will und gern die subtilen Unterschiede im Feintuning austüftelt, wird mit *NASCAR* glücklich werden. Und *IndyCar*? Das Spiel wird von seinem jüngeren "Stallkollegen" *NASCAR* knapp geschlagen. Daß es jetzt aber für rund 40 DM auf CD verkauft (oder besser ausgedrückt: verschleudert) wird, ist natürlich auch ein nicht zu unterschätzendes Kaufargument. Und außerdem – das sei nochmals betont: Alle drei Rennsimulationen sind hervorragende Programme und dürfen als Schmuckstücke des Genres gelten.

Übrigens: Schon machen sich im Fahrerlager die Favoriten fürs nächste Rennen fertig. Für *Formula One Grand Prix* wird bereits ein Nachfolger im Handel sein, wenn Ihr dieses Heft in der Hand haltet. Und auch der Nachfolger zu *NASCAR* ist bereits angekündigt. Wir dürfen uns somit auf einen neuen spannenden Wettstreit der Rennspiele freuen. ❑

al

Funny Cars

Warum müssen Autorennen auf dem PC unbedingt ernsthaft und sportlich sein? Seit Nintendo den Konsolenfreunden "Super Mario Kart" und "Stunt Racer FX" beschert hat, tut sich auch im PC-Bereich einiges an der Fun-Front.

Slapstick ist Trumpf, und wer die meisten Gegner mit Hilfe skurriler Unsportlichkeiten aus dem Rennen schubst, hat die Lacher auf seiner Seite. Nintendos *Super Mario Karts* machte 1993 den Anfang, und heute hat auch der PC seine Fun-Racing-Games. Typischerweise bieten sich dabei Karts – kleine, ultraflache Stahlrahmen mit winzigen Rädern, einem offenen Sitz und einem dahinter montierten Motor – als Fahrzeuge an. Plagiate oder nicht, uns PClern kann es nur recht sein. Hand aufs Herz: Wer braucht als Spieler schon Formel-1-Renner, die bis ins kleinste Cockpit-Detail nachgeahmt sind, oder digitalisiertes Zuschauerstöhnen vom Hockenheimring? Kleine Gemeinheiten sind das Salz in der Suppe des digitalen Autofahrens – und die neuen Fun-Rennen bieten massig Gelegenheiten dafür.

Das Ziel ist einfach: möglichst gut plaziert ins Ziel kommen und sich von den anderen Fahrern nicht unterkriegen lassen. Bei der Wahl der Mittel darf man da nicht allzu zimperlich sein. Heftige Hindernisse, stapelweise Extras und eine doppelte Portion Humor sorgen für mehr Spielspaß als bei manchem originalgetreuen Rennsportspiel. Also, Start frei für die Spaßakrobaten.

Das flache Vergnügen

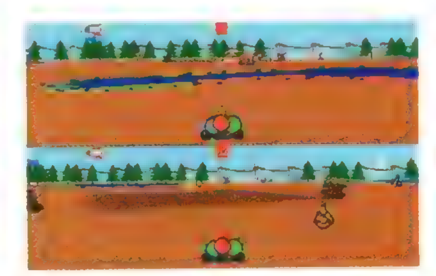
Numero uno: **Skunny Karts** von Copysoft aus Belgien. Hier steht als Besatzung für die kleinen Kart-Renner ein halber Zoo zur Auswahl. Unter den Akteuren findet sich ein Krokodil (liebevoll "Handbag" genannt), ein Bär und allerlei anderes Getier. Auf der Strecke liegen jede Menge Dinge herum, die mehr oder weniger positive Auswirkungen auf den Rennverlauf haben. Wer eine rote Flasche überfährt, schrumpft mitsamt seinem Wagen auf Miniaturformat. Raketen lassen sich aufsammeln und den lieben Konkurrenten auf den Hals schicken. Besonders bei engen Streckenabschnitten haben sich Löcher als Hindernisse mit hohem Ärgerwert bewährt. Wer in ein Loch hineinfällt, verliert wertvolle Zeit. Extra frech ist der "Duellmodus", dessen einziges Ziel darin besteht, dem jeweiligen Kontrahenten einzuheizen. Dabei macht das Spiel Mensch gegen Mensch natürlich mehr Spaß als gegen einen der computergesteuerten Gegner. Trotz des quirligen und kunterbunten Geschehens auf dem Schirm bringt *Skunny Karts* auch auf PCs mit mäßiger Rechenleistung eine akzeptable Ablaufgeschwindigkeit zustande. Auf unserer CD befindet sich die Shareversion, die bereits für manche Spielstunde gut ist. Denn trotz der auf den ersten Blick kindlichen Aufmachung hat es das Spiel durchaus in sich. Wem es langweilig wird, weil er alle Strecken gesehen hat, dem kann geholfen werden: Die registrierte Version ist noch um einiges umfangreicher und hat auch schwierigere Kurse parat.

SHAREWARE

Skunny Karts
Konfiguration: 386 DX (VGA), unterstützt AdLib, SoundBlaster, Joystick, Registrierung: 59,95 DM, Entwicklung: Copysoft, Belgien, Vertrieb: CDV, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe.



Skunny Karts: ein Renner auf Tauchstation



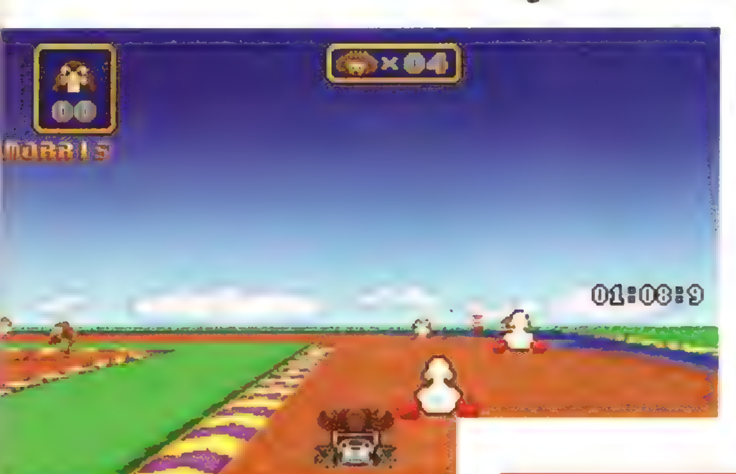
Skunny Karts mit geteiltem Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus: Gleich hab' ich dich!

Elch gegen Panda

Direkter Konkurrent von Skunny Karts: **Wacky Wheels** von Apogee. Auch dieses Spiel geht mit seiner Darstellerauswahl quer durchs internationale Tierleben. Flußpferd, Löwe und Panda geben sich ein fröhliches Stelldichein. Der Sound ist deutlich knackiger als bei Skunny und seinen Freunden, vielleicht ist auch das Fahrgefühl etwas besser – auf jeden Fall bringt das

Apogee-Spiel mit seiner Grafik die Stimmung und Atmosphäre des Slapstick-Kart-Rennens besser rüber. Allerdings verliert man eine Spur leichter die Strecke aus den Augen, denn die an sich gute Grafikdarstellung wirkt von Zeit zu Zeit leicht chaotisch.

Wacky Wheels: Was wohl die Entengewerkschaft zu solchen Jagdpraktiken sagt?



Im Zwei-Spieler-Modus geht ein 486/33 geschwindigkeitsmäßig schon arg in die Knie, sofern man nicht den Detail-Level herunterfährt. *Wacky Wheels* ist grafisch witziger als *Skunny Karts* – wenn auch wenig tierfreundlich. Auf der Rennstrecke halten sich Igel auf und gehen dort ganz alltäglichen Beschäftigungen nach: Einige lesen Zeitung, andere stemmen Gewichte

Wacky Wheels

Konfiguration: 386 SX/25 (2 MB, VGA), Joystick, Joypad, AdLib, SoundBlaster, Roland, Modem, Nullmodem, Registrierung: **59,95 DM** (Standard-Diskettenversion), **79,95 DM** (de-Luxe-CD-Version, noch mehr Strecken), Entwicklung: **Apogee**, USA, Vertrieb: **CDV**, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe.

SHAREWARE

oder kehren mit einem Besen die Fahrbahn, wieder andere sitzen auf dem stillen Örtchen (wer das wohl direkt auf der Straße installiert hat?). Die Stacheltiere lassen sich einsammeln und geben dann prima Wurfgeschosse ab, mit denen man die gegnerischen Fahrer bepflastern kann.

Wen es auf der Suche nach dem rechten Weg in zu tiefe Pfützen verschlägt, der muß unter Wasser weiterfahren – hier zeugt dann ein herausragendes U-Boot-Periskop vom gründelnden Rennfahrer. Ansonsten bietet *Wacky Wheels* weniger spielerische Extras als *Skunny Karts*. Eine besonders originelle Spezialität des Apogee-Spiels soll allerdings nicht verschwiegen werden: das Entenschießen im "Comm-Bat"-Mode. Dieser Spielmodus, bei dem es darum geht, im Zweikampf Viech gegen Viech einen Gegner zu jagen, erlaubt es, während der Fahrt ein Zielwerfen auf herumlungernde Enten zu veranstalten – mit Igeln, versteht sich. Der "Comm-Bat"-Mode unterstützt auf Wunsch die Verbindung zweier Rechner über Modem oder Nullmodem.

Zusammen und gemeinsam ...

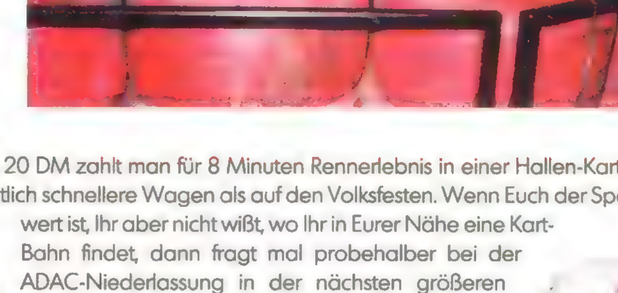
Wen das Spiel gepackt hat, den erwartet in der Vollversion eine große Vielfalt an Herausforderungen. Die darüber hinaus erhältliche De-Luxe-Version mit einem Riesenpaket an zusätzlichen Rennstrecken ist dann etwas für Unersättliche.

Frisch aus der Steinzeit kommen die **Stone Racers** (im Ausland ist

Stone Racers

Konfiguration: 486/33 (4 MB, VGA), alle gängigen Soundkarten, Joystick, Maus, Preis: **ca. 100 DM**, Entwicklung: **Core Design**, England, Muster von: Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Kart-Rennen live: Benzingestank inklusive



Mist! So, wie das hinter mir röhrt, ist mir mal wieder ein Mitstreiter auf den Fersen. Also noch mal ein bißchen mehr Stoff geben. Meine Güte, bricht die Karre in der Kurve aus. Hätte nie gedacht, daß die Dinger so schleudern. Noch eine Runde, und die Zeit ist um. Mit Schweiß auf der Stirn klettere ich aus dem Wagen mit null Bodenfreiheit. Kaum zu glauben, wie schnell einem die gut 40 km/h vorkommen, auf die die Karts von den 5,5-PS-Honda-Motoren (mit Kat!) beschleunigt werden. Das Tempo scheint sich zu vervielfachen, wenn die Strecke kurvenreich ist, und die Wagen schlittern. Zwischen 10 und 20 DM zahlt man für 8 Minuten Rennerlebnis in einer Hallen-Kart-Bahn, dafür bekommt man aber auch deutlich schnellere Wagen als auf den Volksfesten. Wenn Euch der Spaß das wert ist, Ihr aber nicht wißt, wo Ihr in Eurer Nähe eine Kart-Bahn findet, dann fragt mal probehalber bei der ADAC-Niederlassung in der nächsten größeren Stadt nach: Dort gibt's eine Liste aller Anbieter. Einen Führerschein braucht man zum Steuern eines Karts übrigens nicht, aber mindestens 16 Jahre alt sollte man schon sein.







das Spiel auch unter dem Namen *BC Racers* bekannt) von Core Design. Die prähistorischen Pistenhelden treten in bester Flintstones-Manier auf. Während bei *Wacky Wheels* und *Skunny Karts* mit kon-



Wer fährt so spät durch Nacht und Wind? Es ist der Dino mit seinem Kind! Oder wie war das?

ventioneller 3D-Grafik gearbeitet wurde, wie man sie schon seit einiger Zeit für Rennspiele verwendet, bauen die "Steinrenner" auf einer 3D-Engine à la Doom auf. Mit anderen Worten: Der Spieler ist mittendrin, die Gegenstände am Straßenrand wachsen beim Näherkommen kräftig an, und wenn es einen unvorsichtigen Fahrer hochschanzt, dann ändert sich der Blickwinkel. Die grafische Darstellung verdient das Prädikat "erste Sahne". Die einzelnen Szenarien sind ausgesprochen stimmungsvoll angelegt. Die Dschungeltour erfreut mit toller Atmosphäre, und bei der Nachtrallye ist nur der Streckenabschnitt, den man gerade vor sich hat, im Scheinwerferkegel sichtbar.

Einen Schwachpunkt des Programms stellen die – mangels Extras – etwas öden Strecken der ersten Levels dar: nichts zum Aufsammeln, nichts zum Ballern, den Gegnern kann man nur einen Schlag in die Magengegend verpassen, wenn man sich nicht voll auf die Strecke konzentrieren muß. Bei höheren Schwierigkeitsgraden werden die Strecken ansprechender, aber auch wirklich sauschwer.

Skunny Karts und *Wacky Wheels* ermöglichen ein variantenreicheres Spiel. Besonders für den Wettkampf mit zwei Personen sind die beiden Shareware-Programme wohl besser geeignet als das ansonsten nicht üble Steinzeitrennen.

... nicht einsam und alleinsam!

Der technisch beste Vertreter unter den verbreiteten PC-Spielen des Kart-Genres dürfte, wenn man einmal die absoluten Neuerscheinungen wie *Road Hog* und *Bi-Fi III* außen vor läßt, **Super Karts** von Virgin Games sein. Durch viele unterschiedliche Kameraperspektiven wird hier optisch für Abwechslung gesorgt. Fürs flüssige Spielen ist jedoch nur die gewohnte Fahrerperspektive zu gebrauchen. In puncto Optik kommt bei *Super Karts* fast Spielhallen-Feeling auf. Aber so stimmungsvoll und witzig wie bei den *Stone Racers* sieht's eben nicht aus. Was das Gameplay anbelangt, so erscheint *Super Karts* verglichen mit den übrigen angesprochenen Spielen ziemlich bieder. Irgendwelche Gags am Rande? Fehlanzeige! Dafür sind die Strecken ausgesprochen pfiffig designt, und man kann sie im Netzwerk mit bis zu acht Spielern gleichzeitig befahren. Wer an einem solchen Netzrennen teilnehmen will, sollte allerdings geübt sein: Die etwas übersensible Steuerung macht das Spielen nicht gerade leicht.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch **Road Hog** von JEC, dem wir, weil es so brandaktuell ist, einen eigenen Artikel an anderer Stelle in diesem Heft gewidmet haben. Das gleiche gilt für das neue **Bi-Fi**-Rennen. Beide Spiele markieren den "State of the Art" in Sachen PC-Kart-Games, wenn auch mit unterschiedlichen Schwerpunkten. Stöbert mal ein bißchen in den anderen Rubriken – es lohnt sich. ❑

al

Super Karts

Konfiguration: 386/20 (4 MB, VGA), AdLib, SoundBlaster, Joystick, Thrustmaster-T1-Lenkrad und Pedale, Forte-VFX1-Virtual-Reality-Visier, Preis: **ca. 100 DM**, Entwicklung: **Manic Media**, England, Vertrieb: **Virgin Interactive Entertainment**, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg.

Auch bei Super Karts gibt es den Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Schirm – hier macht die Sache jedoch nicht ganz soviel Spaß wie bei den beiden Shareware-Kart-Spielen



Der große Trumpf von Super Karts ist die traumhafte Grafik

Kampf der Generationen

"Heiße Reifen", wie sie dieses Heft zum Thema hat, sitzen nicht unbedingt immer auf vierrädrigen Vehikeln. Auch das Motorradfahren läßt sich spielerisch gut verwerten. Motorradrennen auf dem Computer erscheinen allerdings nur alle paar Schaltjahre. Fies wie wir nun einmal sind, lassen wir die Veteranen "Super Cycle" und "Enduro Racer" gegen das CD-ROM-Produkt "Cyclemania" antreten, das mit digitalisierten Real-Hintergründen protzt.

Warum sollen eigentlich alle Kämpfe fair sein und gleiche Chancen für alle bieten? Das gute alte **Super Cycle** kennen einige vielleicht noch aus der Zeit des Commodore 64. Wenn nicht: Auf unserer CD ist es komplett und in der Originalversion, zusammen mit einem C-64-Emulator. Herausforderer ist das Spiel **Cyclemania** – es zieht alle Register, die das Medium CD-ROM bietet.



Herausragendes Merkmal von Cyclemania: die Grafik

Aber ganz so chancenlos ist *Super Cycle* nicht. Das Spielprinzip ist bei beiden Biker-Games ähnlich: ohne störende Schnörkel, einfach durchbrettern, ich geb' Gas, ich will Spaß ... Logisch, *Cyclemania* hat die eine oder andere Option mehr, aber keinen Schnickschnack, der das Game in die Nähe einer echten Simulation rücken würde. Leider ist die Steuerung ein wenig vermurkst, und so ruckelt das Motorrad manchmal seltsam von der einen Fahrbahnseite zur anderen. Das konnte das alte Epyx-Dampfrad besser! Das will *Cyclemania* durch seine Grafik wettmachen: Gefilmte Originalstrecken sind direkt auf den Computer rübergezogen worden und vermitteln das herrliche Gefühl, durch schöne Landschaft zu kacheln. Die Fahrt führt durch einen schattigen Wald. Die Maschine beschleunigt, der Fahrer legt sich in die Kurve. Zwischen den Bäumen fällt Licht auf die Straße. Die Illusion ist fast perfekt – so lange, bis mir ein LKW in eigenartig verzerrter Perspektive entgegenhoppelt. Joystick sanft nach rechts – hallo! Mitten durch die Lasterparodie hüpft mein Motorrad und eilt weiteren Überraschungen entgegen. Es ist halt doch nur ein Computerspiel ...



Alt, aber bezahlt und bewährt: Super Cycle

Und was macht *Super Cycle* in der Zwischenzeit? Es wird blaß vor Neid mit seinen schlichten, topfebenen Strecken. Kein Grund, alter Junge, immerhin waren der Grafik auf dem C-64 natürliche Grenzen gesetzt.

Mein persönlicher Motorrad-Favorit ist allerdings trotz allem das alte **Enduro Racer**, eine Automatenumsetzung, die vor allem auf dem Schneider CPC und ZX Spectrum gut zu spielen war. Hier kamen noch gewagte Sprünge hinzu, um den Kurs innerhalb des gnadenlosen Zeitlimits zu absolvieren. Der Sound von *Enduro Racer* klingt noch kläglicher als der der beiden anderen Titel – was man als echtes Kunststück werten darf. Aber die Jumps durch die Lüfte und über Hindernisse hinweg machen diesen Mangel doppelt wett, zumal das Spiel gut auf die Steuerung reagiert. Allenfalls bei der Kollisionsabfrage sind kleinere Mängel zu entdecken – aber davor sind offenbar auch modernere Spiele nicht gefeit. Ich erinnere mich da nur an meine Begegnung mit einem gewissen Lastwagen ... ❑

al



Hoch hinaus wollte Mitte der achtziger Jahre Enduro Racer

Cyclemania

Konfiguration: 386/33 (4 MB RAM, VGA, Doublespeed-CD-ROM), Joystick, alle gängigen Soundkarten, Preis: **ca. 100 DM**, Entwicklung: **Compro**, USA, Vertrieb: **Accolade/Warner Interactive**, 1 Rushmills, Bedford Road, Northampton NN4 7YH, England.

Endlich wieder ei
Und gleich dre



Sehen Sie Mercedes
Die neue E-K

e spannende Serie.
Hauptdarsteller.

Der Leidenschaftliche: die E-Klasse "Avantgarde".

mit anderen Augen.
lasse ist da.





Slipstream 5000
Konfiguration: ab 486/33 (4 MB RAM, VGA), Maus, Joystick, AdLib, SoundBlaster, Roland, Preis: **ca. 100 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Gremlin Interactive Limited**, Carver House, 2–4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England.

Hi-Octane
Konfiguration: ab 486/50 (8 MB RAM, VGA), Joystick, alle gängige Soundkarten, 486/100 oder besser dringend empfohlen, Preis: **ca. 100 DM**, Entwicklung: **Bullfrog**, Vertrieb: **Electronic Arts**, Verler Straße 1, 33332 Gütersloh.

Die nächste Generation

Wer möchte nicht gerne wissen, wie der Rennsport der Zukunft aussieht? Gremlin und Electronic Arts haben schon recht genaue Vorstellungen ...

Hi-Octane: magere Details bei langsamen Rechnern

Eine bessere Figur macht Hi-Octane mit mehr Details, einen schnelleren Rechner vorausgesetzt

Gewöhnliche Rennwagen haben das Problem der lästigen Bodenhaftung und der damit verbundenen Reibung. Die Zukunft gehört den freischwebenden Rennmaschinen, die die Straße weit unter sich lassen – Ziel bleibt es aber weiterhin, die Mitstreiter in mehreren Runden durch kurvenreiche Kurse weit hinter sich zu lassen.

Slipstream 5000 zeigt den Spaß auch grafisch überzeugend: Die Rennkurse sind um den gesamten Globus angesiedelt. Es geht durch die breiten Schluchten des Grand Canyon, über sattes Grün am Amazonas und durch verwinkelte Gänge ägyptischer Pyramiden. Vom Geschwindigkeitsrausch, der bei 500 Stundenkilometern aufkommen sollte, spürt man jedoch nur wenig, vor allem wenn man zu zweit am gesplitteten Screen spielt. In der Demoversion auf unserer CD ist es außerdem nicht gerade leicht, das Gefährt auf Kurs zu halten – die Steuerung ist zu sensibel, was dazu führt, daß anfangs leichte Schaukeleien in einem wilden Schlingerkurs enden.

In der Vollversion ist dieses Problem allerdings behoben. Das Schiff steuert sich sauber und ganz passabel, aber einfach ist das ganze trotzdem nicht, und man knallt weiterhin ordentlich gegen Felsen und Berge. Insgesamt betrachtet ist das Spiel empfehlenswert, doch der Schwierigkeitsgrad ist recht heftig. Zu zweit kann man übrigens außer per Split-Screen auch über Modem gegeneinander antreten.

Von der Idee her erstaunlich ähnlich ist **Hi-Octane** von *Bullfrog*. Auch bei diesem futuristischen Rennen muß man nicht nur kräftig aufs Gaspedal treten, sondern den Gegnern mit Waffen richtig einheizen. Die Flughöhe kann man hier nicht regulieren, der Gleiter wird dicht über der Oberfläche gehalten.

Grafisch ist die Sache auf schnellen Rechnern sahnemäßig, wenn sich auch die einzelnen Rennstrecken optisch weniger unterscheiden. Sofern Euer Rechner ausreichend Dampf unter der Haube hat – die Rede ist von 486/100 aufwärts – spielt es sich noch eine Portion gewitzter als *Slipstream*. Wer nicht so gut ausgerüstet ist, muß sich mit detailarmer Ruckelgrafik begnügen.

Wer die Steuerung gut im Griff hat, wird die Rennstrecken ziemlich schnell bewältigt haben. Ärgert Ihr das Programm jedoch mit zu vielen neuen Rekorden, müßt Ihr Euch auf zusätzliche Hindernisse auf der Fahrbahn gefaßt machen. Ansonsten sorgt auch hier ein Netzwerkmodus für extra viel Spaß. ❑

al

Slipstream: mit 500 km/h durch den Grand Canyon

Slipstream: unter sieben Brücken ...

Die brandneuen CD-ROM Spiele

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf
Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			
11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	44.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow *	d	2	79.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Atlas	d	2	59.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	49.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	29.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika)	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer *	e/d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	[illegible]	84.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	[illegible]	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm *	d	5	69.-

Lösungsbuch (dt) Star Trek - NG A Final Unity **19.-**

Titel			
Descent	e/d	1	75.-
Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II	d	5	84.-
EA Sports Rugby *	e/d	4	79.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD *	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II *	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	49.-
Fußball Total	d	4	84.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4	d	7	74.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hollywood Pictures	d	2	79.-
Hattrick!	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Indy Car Racing Enhanced *	d	2	89.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Jewels of the Oracle	d	3	84.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Kick in Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Titel			
Machiavelli the Prince	d	2	89.-
Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	[illegible]	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Mechwarrior II	e	1	79.-
Monty Python	e	7	79.-
Nascar Racing	e/d	2	74.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	44.-
Navy Strike *	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey '95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
Perfect General II *	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	89.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	[illegible]
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	[illegible]	77.-
Police Quest Coll. 1-4 *	e/d	3	[illegible]
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	[illegible]	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	[illegible]	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	[illegible]	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City URK Collection *	d	2	89.-
Sim Isle *	d	2	79.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD** für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Titel			
Sim Town *	d	2	75.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	[illegible]
Skyreals of Jorune - Alien L.	e/d	5	85.-
Space Quest 6 *	d	[illegible]	75.-
Space Quest I - V	e/d	3	[illegible]
Star Trek 25th Annivers.	d	3	[illegible]

Lösungsbuch (dt) Prisoner of Ice **19.-**

Titel			
Star Trek A Final Unity	d	[illegible]	[illegible]
Sternenschweif DSA II	d	[illegible]	[illegible]
Ravenloft Stone Prophet	e/d	[illegible]	[illegible]
Stone Racers	d	[illegible]	[illegible]
Subwar 2050 incl. Missions	d	[illegible]	[illegible]
Superhero League of Hob. *	e	[illegible]	[illegible]
Super Karts	e/d	1	[illegible]
System Shock	d	[illegible]	79.-
Terminal Velocity *	e/d	[illegible]	[illegible]
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	[illegible]	[illegible]
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	[illegible]	[illegible]
Theme Park	d	2	[illegible]
The Lost Eden *	e/d	[illegible]	[illegible]
Tornado & Falcon 3.0	e/d	[illegible]	65.-
Transport Tycoon	d	[illegible]	[illegible]
Transport Tycoon World Editor	d	[illegible]	[illegible]
US NAVY Fighters	d	[illegible]	[illegible]
USS Ticonderoga	e/d	[illegible]	[illegible]
Vollgas	e/d	[illegible]	[illegible]
Voyeur *	d	[illegible]	[illegible]
War Unlimited *	d	[illegible]	[illegible]
Warcraft	e/d	[illegible]	75.-
Wing Commander 3	d	[illegible]	[illegible]
Whales Voyage II *	d	[illegible]	[illegible]
Woodruff - Schnibble o. A.	d	[illegible]	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	[illegible]	79.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

Titel			
7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	[illegible]	36.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Hand of Fate	d	[illegible]	29.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Lands of Lore	d	[illegible]	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	[illegible]	33.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Shadow Caster	e/d	[illegible]	33.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
T.F.X.	d	[illegible]	36.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	[illegible]	29.-
Wingcommander II	e/d	[illegible]	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage !

Hardware

Artikel	Preis
Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 850 MB CFA	349.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	99.-
Total Control Virtual Joystick	89.-
Soundblaster 16 PRO IDE	229.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Titel		Preis
Alone in the Dark 3		19.-
Amberstar		19.-
Bioforge		19.-
Creature Shock		19.-
Das Schwarze Auge 1		24.-
Das Schwarze Auge 2		24.-
Dark Forces		19.-
Death Gate		19.-
Discworld		19.-
Dungeon Master II		19.-
Ecstatica		19.-
Flight of the Amazon Queen		19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.-
Indiana Jones 4		19.-
Inherit the Earth		19.-
King's Quest 7		19.-
Lands of Lore		19.-
Legend of Kyrandia III		19.-
Menzoberranzan		19.-
Might & Magic 3 oder 4	je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.-
Monkey Island 1 oder 2	je	19.-
Ravenloft Strahd's Possesion		19.-
Ravenloft Stoneprophet		19.-
Sam & Max		19.-
Superhero League of Hoboken		19.-
Ultima 8 Pagan		19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.-
Vollgas		19.-
Woodruff		19.-
Wizardy 7		19.-
11 th Hour *		19.-
Phantasmagoria *		19.-
Space Quest 6 *		19.-
Stonekeep *		19.-

Unsere Spiele des Monats:

Command & Conquer *

PCPlayer 91%: "So hochkarätig die Strategie-Konkurrenz auch ist, C.&C. hängt in Sachen Bedienung, Aufmachung und Spielspaß alle ab."

US Version nur **99.-** Komplett deutsch nur **88.-**

Apache Longbow *

Preissenkung ! Bereits vorliegende Bestellungen werden zum aktuellen Preis ausgeliefert !

Komplett deutsch nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Dungeon Master II
Das Verlies öffnet wieder seine Tore!
Komplett deutsch nur **84.-**

Super Karts
Anleitung deutsch nur **84.-**

Mechwarrior II
Die Rückkehr der Mechs!
Komplett englisch je nur **79.-**

Terminal Velocity
Anleitung deutsch nur **69.-**

Across the Rhine
Strategie und Simulation von Microprose
kopmplett deutsch nur **75.-**

Micro Machines II
Das Rennen geht weiter
Komplett deutsch nur **69.-**

Vollgas *
Mit deutscher Sprachausgabe!
Komplett deutsch nur **84.-**

Nascar Track Pack
Anleitung deutsch nur **44.-**

Buried in Time *
komplett deutsch nur **79.-**

Hi Octane
Superschnelle Arcade-Action
komplett deutsch nur **89.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

Bits und Bytes im Dienst des Autos



Schon vor Jahren hat man in der Autobranche den Computer als Werbemedium entdeckt. Ob deutsche Automarken oder US-Hersteller: Viele renommierte Fahrzeugkonzerne nutzen Computerspiele oder Multimediaprogramme, um Werbeinformationen rüberzubringen: Ob es nun die Präsentation einer neuen Modellreihe ist oder einfach ein beabsichtigter Imagewandel in Richtung der "jungen Info-Elite", immer öfter ergänzt eine Diskette oder gar CD den klassischen Autoprospekt. Wir präsentieren Euch einige Beispiele dafür, wie es aussehen kann, wenn Automarken sich als Softwareproduzenten engagieren.

Rund acht Jahre ist es her, daß die deutschen Ford-Werke anläßlich der Präsentation eines neuen Fiesta-Modells ein Computerspiel unter die Leute brachten. Dieses PC-Programm sollte bei der Markteinführung des neugestalteten kleinen Flitzers helfen. Es bot den damaligen Standards entsprechend CGA-Grafik und Piepsersound, war aber hübsch und pfiffig gestaltet. Ein kleiner 3D-Fahrsimulator ergänzte die üblichen technischen Daten, Ausstattungs- und Finanzierungsinfos. Mit seiner Fiesta-Software lieferte Ford das erste Computerprogramm für Deutschland, das auf die Produkte eines Autoherstellers aufmerksam machen sollte, und brachte damit eine kleine Lawine ins Rollen. Acht Jahre sind nicht nur in der Computerbranche eine lange Zeit, sondern auch in den Marketingabteilungen der Fahrzeughersteller. Bei Ford in Köln weiß heute keiner der Marketingleute mehr etwas von dem damaligen Projekt. Aber in der Presseabteilung erinnert man sich noch: Ja, für Aufsehen habe der Versuch damals gesorgt, allerdings sei



die Nutzerbasis noch zu klein gewesen. Insgesamt war man aber doch zufrieden. Daß die Kölner bis heute kein weiteres Programm auf die Ford-Kundengemeinde losgelassen haben, liegt nicht daran, daß man das Medium Computer etwa wieder fallengelassen habe. Vielmehr wolle man es zielgerichtet einsetzen. Das könnte heißen: Wenn wieder ein neues Modell erscheint, das vor allem junge Leute ansprechen soll, gibt es möglicherweise wieder mal eine Präsentation für den heimischen PC. In der Zwischenzeit haben die amerikanischen "großen Brüder" den Kölner Ford-Leuten gezeigt, daß die intensive Nutzung des Mediums Computerspiel von Jahr zu Jahr stärker für Präsenz bei den besonders interessanten Zielgruppen der kaufkräftigen und technisch interessierten Leute bis 40 sorgt. Mehrere Versionen des US-**Ford-Simulators** haben das Licht der Welt erblickt, ihren Weg durch die internationalen Datennetze gemacht und Millionen von PC-Freunden mit Auto-Infos und Markenidentität gefüttert.

Ein Blick hinters Blech: Das Fiesta-Programm, sozusagen der Ahnherr der autobezogenen PC-Software in Deutschland, bietet unter anderem Schemazeichnungen zu technischen Motordetails

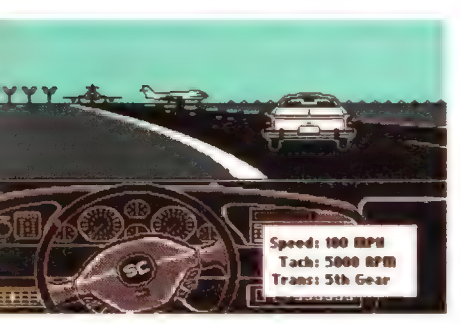
Amerika komplett: ein repräsentativer Querschnitt durch das 1992er Sortiment der Ford-Gruppe findet sich im "Showroom" des Ford-Simulators III

Straßenkreuzer auf Tastendruck

Bei dem Fahrsimulator, den Ford USA in seiner aktuellen Softwareversion eingebaut hat, fährt man nicht einfach planlos durch die



Gegend oder in Rennfahrermanier immer im Kreis herum, sondern



Jedes Programm hat mal klein angefangen – so auch der Ford-Simulator, von dem hier die Version II zu sehen ist

man ist auf dem Weg zu einem hübschen Ausflugsziel. Mit den Fahrsimulationsspielen neuester Art, die



Spritztour durch die Staaten mit dem Testwagen: Der Ford-Simulator III bietet 16-Farben-EGA-Grafik

auf dem Spielemarkt angeboten werden, darf man die Ford-Programme natürlich nicht vergleichen. Aber es macht Spaß, damit zu spielen, und gerade Einsteiger in Sachen Autospiele können hier gut trainieren, ohne daß ihre simulierten Autos bereits nach wenigen Sekunden an Bergwänden zerschellen oder von trickreich überholenden Konkurrenten zu Schrott gemacht werden. Die Steuerung ist anfängerfreundlich, und seit der Programmversion III wird dem Auge schon einiges an Landschaftsdetails geboten – mittlerweile sogar in 256 Farben. Daß die Entwickler der simulierten Testfahrt reale Streckenabschnitte amerikanischer Fernstraßen zugrundegelegt haben, macht die Sache noch interessanter.



Die aktuelle Version 6 des Ford-Simulators glänzt mit 256 Farben und butterweicher Steuerung

Die aktuelle Version 6 gibt es als DOS- und als Windows-Version, wobei auch letztere für die Sound-Ausgabe leider nur den PC-Piepser benutzt und jede unter Windows angemeldete Soundkarte entschlossen ignoriert.

Mit dem Buick zum Golfplatz

Der elektronische Verkaufskatalog ist in der Regel ein wichtiger Bestandteil der "Software aus dem Autohaus". Einen entsprechenden Programmteil gibt es auch beim aktuellen Ford-Simulator 6 – zu sehen sind Fahrzeuge der Marken Ford, Mercury und Lincoln. In puncto Echtfarbdarstellung der gezeigten Autos hat man von den EGA-Bildern der Version III bis zur VGA-Grafik der aktuellen Fassung einen Riesenschritt nach vorn gemacht. So richtig farbtreu ist die Darstellung natürlich immer noch nicht, aber für den Reiz der Interaktivität nehmen PC-Freunde gern solche kleinen Nachteile in Kauf. Für uns als Mitteleuropäer haben die gezeigten Schlitten noch zusätzlich den Reiz des Ungewohnten, wenn sie auch längst nicht mehr so faszinierend aussehen wie ihre chrombeladenen Vorfahren aus den fünfziger und sechziger Jahren. Mit dem Sportcoupé Ford Probe und dem Geländemobil Explorer befinden sich übrigens zwei bekannte Gesichter unter den vorgestellten Kandidaten. Diese beiden US-Modelle werden auch hierzulande angeboten.

Erst ein rundes Jahr alt ist das PC-Programm des US-Autoherstellers **Buick**. Es bietet neben einer wirklich hübsch gestalteten Präsentation von Buick-Fahrzeugen noch ein unterhaltsames Computerspiel – nein, falsch geraten: keinen Fahrsimulator, sondern ein Golfturnier!

C-Klasse und zweirädrige Boxer

Präsentieren können jedoch nicht nur die Amerikaner: Zur Einführung der **C-Klasse** gab Mercedes-Benz eine Diskette mit einem Programm heraus, das die Versionen dieser Modellfamilie in digitalisierten, für die PC-Darstellung aufgearbeiteten Fotos vorstellt. Hat der PC-Benutzer sich durch die verschiedenen Informationen gearbeitet, wird ihm zur Belohnung vor dem Verlassen des Programms ein Bildschirm-Schiebepuzzle geboten. Und was gilt es hierbei zusammenzupuzzeln? Na klar: ein digitalisiertes Bildnis eines funkelnden Mercedes der C-Klasse.

Nicht nur vierrädrige Fahrzeuge fordern zur computergestützten Verkaufsförderung heraus: Die Motorradabteilung von BMW fand, daß die R1100, eine Boxermaschine im klassischen Stil mit jeder Menge modernster Raffinessen, schon eine computermäßige Werbeunterstützung wert war. Die **BMW-Diskette** von 1993 enthält ein Programm, das interessanterweise in Zusammenarbeit mit Microsoft entwickelt wurde. Eine Sektion des Programms informiert über verschiedene Standardprodukte von Microsoft, eine andere zeigt Optik und Technik der R1100. Die Grafik ist ein bißchen grob, das Programm bietet aber jede Menge Infos und geht über einen elektronischen Katalog weit hinaus. Eingefleischte Biker finden technische Details en masse – weniger versierte Motorradfreunde werden sicher bei vielen der Programmbildschirme nur Bahnhof verstehen. Während also die Grundausrichtung der BMW-Infos nüchtern und technikorientiert ist, erscheinen die Ausführungen zum Thema Zweirad und Umwelt am Schluß der Präsentation etwas pathetisch. Aber was soll's – von Fernseh-Werbespots ist man ja weit Schlimmeres gewöhnt. Im Hause BMW ist man begeistert von dem Erfolg der kleinen Scheibe: Innerhalb von vier Wochen waren alle 60.000 Exemplare der Diskette weg.

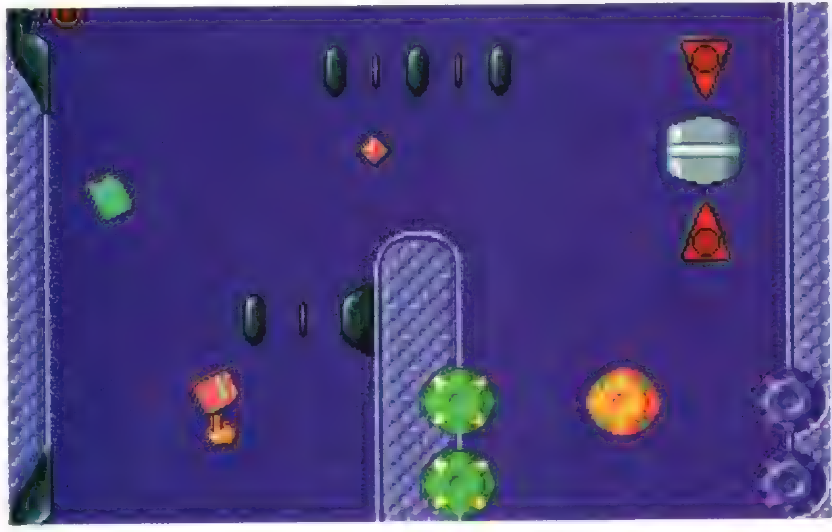
Sportler mit Schlips und Kragen

Zu Beginn des Jahres 1995 sprang dann auch der deutsche Sportwagenhersteller Porsche auf den immer schneller werdenden Zug der Verkaufsförderung per PC auf und brachte eine eigene Präsentations-CD zur schon legendären 911er-Reihe heraus. Die Gestaltung der Porsche-Software strahlt Ernsthaftigkeit aus und läßt unwillkürlich an weiße Kragen und Seidenkrawatten denken. Hier gibt es keinen spielerischen Schnickschnack, dafür ist die Darstellung der Wagen ausgezeichnet – eine CD bietet ja auch massenhaft Speicherplatz und ermöglicht es dadurch, hochauflösende Bilder mit fotorealistischen Abbildungen unterzubringen. Zu den Bildern gibt es zahlreiche Infos rund um die 911er Modellfamilie und zwei nette Video-Sequenzen. Leider sind die Videodaten programmtechnisch so mit der Gesamtpräsentation auf der Porsche-CD verknüpft, daß wir keinen Videoclip für unsere Heft-CD herauslösen konnten.

Wolfsburger Allerlei

Eine wesentlich buntere Mischung als die Porsche-Scheibe bietet die 1994er Polo-CD von Volkswagen. Auch hier ist ein elektronischer Katalog dabei, außerdem gibt es etliche Video-Sequenzen. Die Videos geben sich von ihrer Machart her deutlich als digitale Werbefilme zu erkennen. Ein Audio-Track mit dem wirklich knuffigen Polo-Song ist drauf (man beachte den entsprechenden Track auf unserer Heft-CD!), und für Spielefreunde hat VW von Ad Games das Spiel **Ping-Pong-Polo** entwickeln lassen: den ersten "Drive-In-Flipper" der Spielewelt. Der befahrbare Flipper ist eine höchst originelle Sache – wer schon immer mal einen knuddeligen Polo dehnen und durch Flipper-Tableaus schnalzen lassen wollte, bekommt hier Gelegenheit dazu. Wer ein bißchen stöbert, findet auf der Volkswagen-CD auch das Einfärbespiel "Paint your Polo", das auf dem diesjährigen Genfer Automobilsalon immerhin einige prominente Persönlichkeiten dazu verführte, am Präsentationsterminal ganz selbstvergessen Polos anzumalen und mit verrückten Texturen zu überziehen. Beim stillvergnügten Färben wurden unter anderem beobachtet: Professor Seifert, Chef der Entwicklungsabteilung bei Volkswagen, außerdem der VW-Vorstandsvorsitzende höchstselbst sowie diverse Politiker.

Eine Marktuntersuchung, die im Auftrag von VW im Lande durchgeführt wurde, stimmt die Wolfsburger optimistisch: Fast alle Befragten fanden die CD gut, die überwiegende Mehrheit hat eine positive Einstellung zu VWs Kleinstem, bei 13% ist er als nächstes Auto in der engeren Wahl. Dementsprechend freut man sich im VW-Management darüber, mit der Software anscheinend genau die richtige Zielgruppe getroffen zu haben. Der einzige Schönheitsfehler der Aktion besteht darin, daß fast nur Männer erreicht worden sind. Unter den PC-Spiele- und Multimediafreunden sind Frauen bislang eben noch eine kleine Minderheit. Auf jeden Fall will man in Wolfsburg am Ball bleiben und weitere CDs produzieren, denn das Medium kommt nach Aussage der VW-Manager beim Publikum viel besser an als Videofilme, mit denen man es früher bereits versucht hat und die hauptsächlich von denen angeschaut worden sind, die das betreffende Auto ohnehin bereits in der Garage stehen hatten.



Der erste Drive-In-Flipper der Welt: Ping-Pong-Polo von Volkswagen



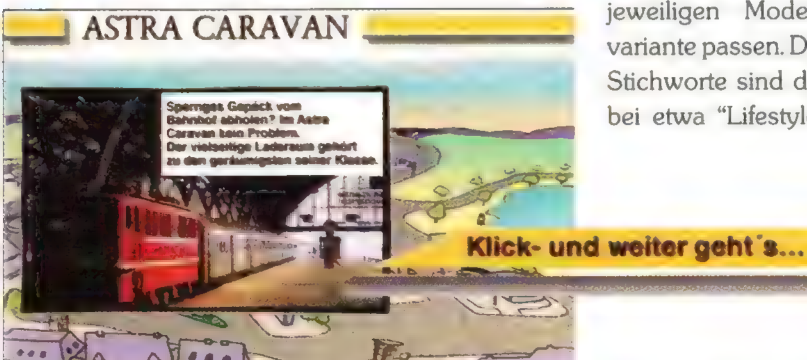
Auf hektischer Jagd nach Blumen für die geliebte Autodame: 'Eco und Ecomine'

Die CD als elektronischer Katalog bietet handfeste Vorteile gegenüber Video und nichtelektronischen Medien. Computerspiel und Multimedia-Elemente spielen dabei sozusagen die Rolle von Appetitanregern.

Schon früher haben die Marketing-Strategen des Wolfsburger Konzerns die Dienste von Ad Games in Anspruch genommen: Ziemlich bekannt ist etwa das Spiel **Eco und Ecomine**, das zur Einführung des Golf "Ecomatic" in die Public-Domain-Kanäle geschoben wurde und bis heute immer wieder in Spielesammlungen erscheint. Die VGA-Grafik im Comic-Look lädt zum Geschicklichkeitstraining ein: Auf einem Spielfeld, das aus verschlungenen Straßenzügen mit vielen Kreuzungen und Brücken besteht, versucht ein männlicher Golf, sein Weibchen mit Hilfe gesammelter Blumen zu betören. Das Sammeln ist nicht leicht, und äußerst lästige Zeitgenossen in Autogestalt lassen vom zweiten Spiellevel an immer wieder den Erfolg zunichte werden. Wer Eco und Ecomine ab dem zweiten Level zum Happy-End verhelfen will, braucht eiserne Nerven, viel Zeit und noch mehr Geduld.

Auch das Spiel **Kalli & Co.**, das anläßlich der 94er "Glückswochen" verteilt wurde, entstammt der Zusammenarbeit von VW und Ad

Games. Hier ist Geschicklichkeitsfahren angesagt. Aus der Vogelperspektive blickt der Spieler auf eine Strecke, die mit zunehmender Geschwindigkeit senkrecht über den Schirm scrollt. Der Spieler steuert einen simulierten Golf über die schwierige und teilweise sogar verdeckte Strecke. Das Auto darf nicht mit Verkehrsschildern, Mauern oder anderen Hindernissen kollidieren. Nebenbei sind möglichst viele Kleeblätter einzusammeln, die immer gerade dort herumliegen, wo man nicht mit ihnen rechnet. Um die Hektik perfekt zu machen, rollen von Zeit zu Zeit auch noch Bälle auf die Fahrbahn, denen es auszuweichen gilt.



Klick- und weiter geht´s...

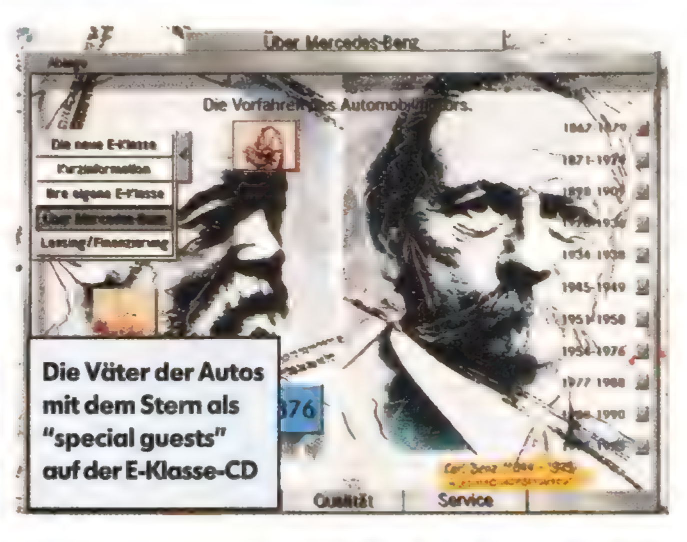
Opels "Mauerblümchen"

Nur relativ wenigen sind bislang die PC-Programme von Opel bekannt – schade eigentlich, denn das, was von der Rüsselsheimer GM-Tochter softwaremäßig geboten wird, kann sich durchaus sehen lassen. Für Omega, Astra und Corsa gibt's jeweils zwei Windows-Disketten. Von den Programmen wurde bislang nur eine Mini-Auflage von 10.000 Stück produziert, und selbst von dieser kleinen Menge haben etliche Exemplare noch keinen Abnehmer gefunden. Anscheinend müssen die Vertriebswege wohl verstopft sein, denn die Programme sind allesamt nett gemacht. Mit dem Astra fährt man durch eine Cartoon-Stadt und besucht dort Stellen, die zum Image der jeweiligen Modellvariante passen. Die Stichworte sind dabei etwa "Lifestyle" fürs Cabrio und "Gepäcktransport" für den Caravan. Für den Corsa Grand Slam hat man sich zwei Spielchen rund um den weißen Sport ausgedacht: ein Quiz und ein Tennisgame. Gags dieser Art fehlen bei den Omega-Disketten. Dafür suggeriert hier Vogelgezwitscher im Hintergrund Umweltfreundlichkeit. Ganz offensichtlich hatte man bei den drei Programmen nicht das Ziel, möglichst vollständige elektronische Kataloge zu produzieren, sondern man wollte auf unterhaltsame und leicht konsumierbare Art Sympathie für die Opel-Modelle schaffen.

Mammutwerk mit Stern

Das neueste und bislang umfangreichste Werk der Gattung "Auto trifft Software" kommt anläßlich der Vorstellung der neuen E-Klasse von Mercedes-Benz: eine CD, die etliche Software-Genres miteinander verbindet. "PC Spiel-Special"-Leser finden das gute Stück übrigens als Beilage zu diesem Heft auf Seite 3.

Mit der Multimedia-CD zur E-Klasse hat Mercedes gemeinsam mit der Hamburger Werbeagentur Springer & Jacoby ein großes Projekt vom Stapel gelassen. Über bundesweit verteilte Prospekte will man 100.000 Exemplare der CD für einen Unkostenbeitrag von je 10 DM verkaufen. Parallel dazu hat man auch ein E-Klasse-Diskettenprogramm mit einer sehr viel schlankeren Präsentation entwickelt – für Interessenten, deren PCs nicht multimediafähig sind.

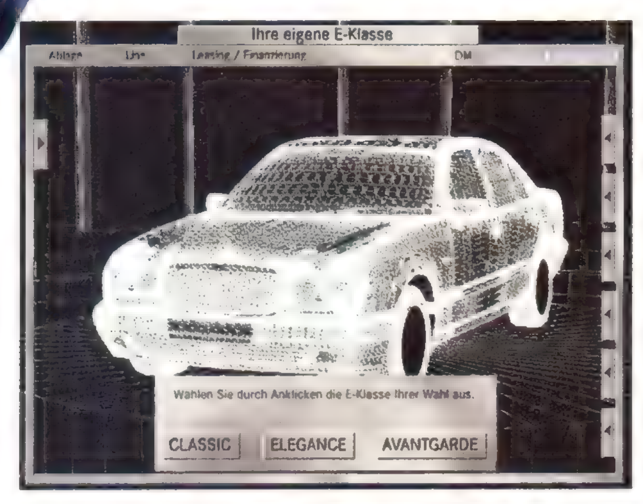


Die Väter der Autos mit dem Stern als "special guests" auf der E-Klasse-CD

Die Mercedes-Präsentation zur E-Klasse zeigt unter anderem Sehenswertes in puncto Firmengeschichte

Die Mercedes-CD, deren Programme auf QuickTime 2.0 aufbauen, eignet sich für IBM-kompatible PCs ab 486/33 und für Apple-Macintosh-Rechner. Das "Look and Feel" der Software ist ausgesprochen gediegen; man merkt, daß bei der Gestaltung nicht gespart worden ist.

Eine elektronische Moderatorin führt durchs Programm. Die Präsentation gliedert sich in drei Hauptbereiche: die Vorstellung der neuen Fahrzeugfamilie, eine digitaler "Baukasten" zum Zusammenstellen der persönlichen Lieblingsvariante und eine Selbstdarstellung des Mercedes-Konzerns. Letztere enthält unter anderem einen Streifzug durch 128 Jahre Technikgeschichte mit zahllosen Einzelfakten. Dabei gibt es vorzügliches Bild- und Videomaterial aus dem Werksar-



Elektronischer Baukasten integriert: Hier kann sich der Benutzer der E-Klasse-CD seinen persönlichen Mercedes zusammenstellen

chiv zu sehen. Alle Fotos, Schemazeichnungen und Videoclips werden einzeln über Thumbnails mit der Maus angewählt. Die Präsentation wird von dezenter Musik begleitet. Sämtliche Musikstücke des Programms sind extra für dieses Projekt komponiert worden – einerseits, um die jeweiligen optischen Eindrücke möglichst gut zu unterstützen, andererseits wohl auch, um die saftigen GEMA-Gebühren zu sparen, die bei Verwendung bekannter Kompositionen fällig gewesen wären.

Insgesamt 70 Videoclips im QuickTime-Format lassen sich aus den verschiedenen Sektionen des Programms abrufen – und es geht dabei nicht etwa bloß um alle denkbaren Außen-, Innen- und Detailansichten der neuen E-Klasse. Wie uns Stefan Brommer mitteilte, der für die Konzeption zuständig ist, soll die CD nicht nur konkrete Informationen zur E-Klasse liefern, sondern auch allgemeine Imagewerbung für Mercedes machen. Darum beschränkt sich das Themenspektrum nicht nur auf das, was die neu vorgestellte Modellreihe betrifft. Ganz bewußt hat der schwäbische Automobilkonzern seine neue CD auch nicht nur auf die typischen Zielgruppen der potentiellen Käufer ausgerichtet, sondern man möchte möglichst viele Leute der unterschiedlichsten Berufe und Prägungen erreichen.

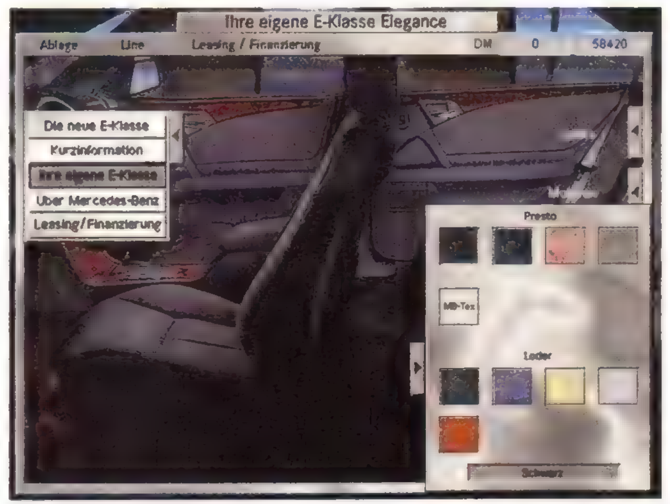
Technisch bietet die CD einige Überraschungen: Bei etlichen Darstellungen hat man sich nicht damit begnügt, einfach Autos abzufotografieren und dann die Bilder zu digitalisieren. Vielmehr hat man die bei der Entwicklung des Wagens verwendeten CAD-Daten übernommen und in bildhübsche Rendering-Grafik verwandelt. Die Daten der Designer mußten dafür allerdings auf ein darstellbares Maß reduziert werden. Beim Design des Wagens wird nämlich so genau gearbeitet, daß allein ein Rückspiegel rund 100 MByte an Daten benötigt.

Die Software der CD wurde übrigens von der Daimler-Tochterfirma *debis* realisiert, die ihren Sitz in Hamburg hat. Diese Wahl, so erklärte man uns, sei allerdings nicht aufgrund konzerninterner Verflechtungen getroffen worden, sondern weil debis schlicht und einfach das günstigste Angebot für die Software-Realisation vorgelegt habe.





Das neue Modell läßt sich von allen Seiten betrachten

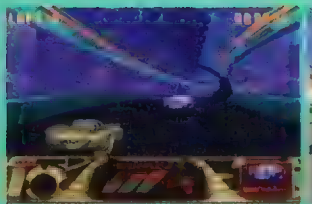


Welches Polster darf's denn sein?

Und was kommt als nächstes?

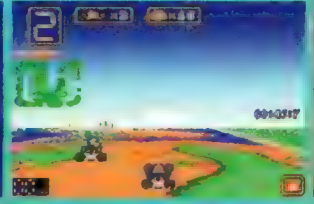
Es ist spannend zu verfolgen, wie die Entwicklung weitergehen wird. Die elektronischen Kataloge bieten heute bereits Informationen, die man in herkömmlichen gedruckten Prospekten nicht findet. Sie haben noch mit ein paar Schwierigkeiten zu kämpfen – beispielsweise in bezug auf die farbechte Darstellung. Wenn die Basis der PC-Benutzer, die über hochwertige Grafikkarten und farbtreue Monitore verfügen, größer wird, läßt sich auch Präsentationssoftware noch überzeugender als jetzt gestalten. Und wenn man die Entwicklung der Werbespiele in Sachen Auto vom ersten CGA-Fiesta bis hin zu dem verfolgt, was Mercedes heute auf die PC-Monitore bringt, wird man sich dem Eindruck nicht entziehen können, daß hier eine Branche und ein Medium einander gefunden haben – und man darf damit rechnen, daß diese gelungene Verbindung für uns Spielefreunde immer wieder hochinteressanten "Nachwuchs" hervorbringen wird. Uns PC-Benutzern kann es also nur recht sein, daß die Autoindustrie nach eigenem Bekunden am Thema "Werbung durch Computer-Unterhaltung" dranbleiben will. ❑

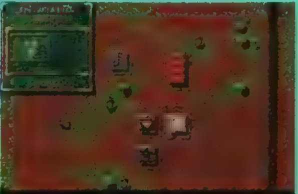
al/sz


Mega Race


IndyCar Racing


NASCAR Racing


Wacky Wheels


Oldtimer

Aufmarsch der Boliden

Hier haben wir für Euch das zusammengetragen, was uns an wegweisenden Spielen rund ums Auto aus den letzten Jahren so in die Finger geraten ist. Damit Ihr auch so etwas wie eine Orientierung beim Kauf von späten Schnäppchen daraus gewinnen könnt, haben wir jedem der Games eine Wertung verpaßt.

Spiele rund um die motorisierte Fortbewegung gibt es nicht erst seit gestern. Tatsächlich haben einfache Autorennen die Bühne der Computerspiele schon sehr früh betreten, und heute sind Motorsportsimulationen aus der Szene nicht mehr wegzudenken. Dementsprechend reichhaltig ist die Auswahl an alten und neuen Games des Genres. Grund genug, mit einer Marktübersicht Licht in den Bolidendschungel zu bringen. Dabei konnten wir um eine Beurteilung der einzelnen Spiele nicht herumkommen, auch wenn wir uns Wertungen in diesem Heft ansonsten weitgehend verkniffen haben. Um die Wertungen in der Marktübersicht so einfach wie möglich zu halten, haben wir uns für das gute alte Konzept der Schulnoten von 1 bis 6 entschieden, einschließlich der durch Plus oder Minus gekennzeichneten Zwischennoten.

Manager, Tiere und andere Exoten

Beginnen wir die Marktübersicht mit den Spielen, bei denen man es nicht im strengen Sinn mit Sportwagen und Autorennen zu tun hat. Wenn man sie in Schubladen einordnen will, wird man feststellen, daß sie sich so dick machen, daß sich das betreffende Schubfach nicht mehr schließen läßt. Daher haben wir diese Gruppe für die besonderen Spezialitäten des Markts eingerichtet – hier haben wir Managementsimulationen zum Thema Autogeschichte verzeichnet, aber auch skurrile Kart-Rennen mit Fahrern aus dem Tierreich.

Titel	Oldtimer	Wacky Wheels
Hersteller	Max Design	Apogee
Anz. Spieler	1–2	1–2
Besonderheiten	Mischung aus Rennspiel und Wirtschaftssimulation	Comic-Rennen mit Tieren
Anmerkungen	Als Industrieller in den Kindertagen des Automobils darf man hier nicht nur Oldtimer fahren sondern muß sich auch in einer komplexen Wirtschaftssimulation beweisen. Dazu gibt es jede Menge Informationen zur Geschichte der Automobile und 20 Minuten digitalisiertes Original-Filmmaterial.	Hier erwartet Euch ein Kart-Rennen der Marke "Besonders knuffig", denn die Piloten der heißen Gefährte sind Pandabären, kleine Elefanten, Kamele und andere lustige Tiere. *Wacky Wheels* besticht durch interessante, teilweise wirklich schwierige Strecken und durch den spannenden Spielverlauf. Dank der niedlichen Piloten lassen sich so auch Leute an ein Rennspiel bringen, die sonst nichts mit Games dieser Art am Hut haben.
Note	3	2+

Titel	Build & Drive / Backroad Racers	Car & Driver
Hersteller	Revell	Electronic Arts
Anz. Spieler	1	1
Besonderheiten	Mit Modell	Mischung aus Magazin und Computerspiel
Anmerkungen	Dieses Produkt ist der absolute Exot, denn neben einem Computerspiel auf CD-ROM gehört zum Lieferumfang auch ein Modell, das man selbst zusammenbaut. Dazu gibt es 20 Minuten Videoclips, die von der Vorstellung der vier zur Auswahl stehenden Wagen bis zu Tips für den Zusammenbau des Modells reichen. Das Modell ist toll, die Videos sind hilfreich, das Spiel taugt leider nicht viel.	In den USA ist das Magazin "Car & Driver" eine der renommiertesten Autozeitschriften überhaupt. Irgend jemand hatte die Idee, die Popularität des Blattes für ein Computerspiel nutzbar zu machen. Also wurden ein paar schweineteure Autos und einige Überlandstrecken simuliert und dazu einige passende Berichte aus dem Magazin übernommen. Nette Idee, aber bescheidenes Game.
Note	5+	4+


Car & Driver


Micro Machines 1

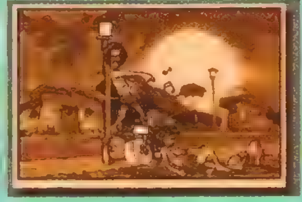

NASCAR Racing


Power Drive


Stone Racers


Formula One Grand Prix


Rally


Stone Racers


F1

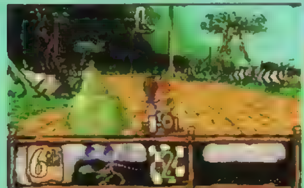

Micro Machines 1

Hardcore-Simulation

Diese Games sind bemüht, den Rennsport so realistisch wie möglich wiederzugeben. Hier fanden Details wie Motorleistung, Beschleunigungsverhalten und Bodenhaftung unterschiedlicher Reifentypen Eingang in die Spielgestaltung. Zudem bieten einige dieser Simulationen auch eine Auswahl echter Strecken. Die Möglichkeit, Meisterschaften auszutragen bzw. auch abzuspeichern, gehört sozusagen serienmäßig dazu.

Titel	IndyCar Racing	NASCAR Racing	Formula One Grand Prix	Rally
Hersteller	Papyrus/Virgin	Papyrus/Virgin	MicroProse	Europress
Anz. Spieler	1	1	1	1
Besonderheiten	2 Spieler via Modem	2 Spieler via Modem	Exzellentes Handbuch	Technisch ausgereift
Anmerkungen	Technisch ein wirklich ausgereiftes Programm, das sich dem Realismus bis in die letzte Konsequenz verschrieben hat. Einziger Nachteil sind die an sich eher langweiligen "Stock Car"-Tracks. Hier kommt die Spannung aus dem Kampf um die Plazierung. Übrigens gibt es für dieses Game auch ein Expansionspack mit sieben neuen Strecken.	Ein würdiger Nachfolger zu *IndyCar Racing*, der technisch an die Leistungen von 486ern und Pentium-Computern angepaßt wurde. Ansonsten der gleiche Realismus und die Liebe zum Detail, die schon *IndyCar Racing* auszeichneten. Was geblieben ist, sind die langweiligen "Stock Car"-Tracks.	Dieses Spiel entstand zwar bereits 1991, gehört jedoch nach wie vor zur ersten Garde der Rennspiele. 1991 erhielt es die Auszeichnung "Beste Simulation des Jahres". Viel Augenmerk wurde auf das Fahrverhalten der Wagen gelegt. Grafisch und akustisch überzeugt *Formula One* auch heute noch.	Hier wird eine echte Rallye ohne Wenn und Aber simuliert. Es geht um die *Network Q RAC Rallye*. Sie wird über 35 Teiletappen ausgetragen, die allesamt nachgespielt werden können. Das komplett in Deutsch umgesetzte Spiel ist an Realismus kaum zu überbieten und auch in technischer Hinsicht nicht von schlechten Eltern.
Note	2	2	2	3+

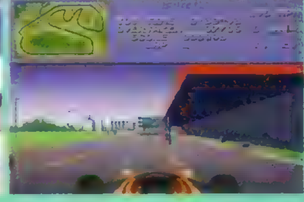
Titel	Mario Andretti's Racing Challenge	Power Drive	F1	
Hersteller	Electronic Arts	Rage/US Gold	Domark/MicroProse	
Anz. Spieler	1	1–8 (nacheinander)	1–2	
Besonderheiten	Verschiedene Rennsportarten zusammengefaßt	Paßwortoption	Zweispielermode wurde in Split-Screen-Technik realisiert	
Anmerkungen	Auch wenn viel Andretti auf der Packung ist, so ist nur ganz wenig von ihm drin. Autorennen gibt es allerdings satt, denn diese Simulation vereint Sprint-Cars-, Stock-Cars, Formel-1- und Prototypenrennen in einem Spiel. Dazu gibt es zwölf unterschiedliche Rennstrecken. Technisch ist das EA-Produkt nicht mehr ganz auf der Höhe, dafür bekommt man es inzwischen sehr preiswert.	Dieses Rallyespiel stellt in mehrerlei Hinsicht eine Besonderheit dar. Zum einen geht es hier über acht verschiedene Off-Road-Tracks rund um die Welt, zum anderen wird das Geschehen nicht in 3D, sondern aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Achtspieleroption hat ihren besonderen Reiz. Für das Solospiel ist die Paßwortoption nützlich, die es erlaubt, später wieder an der Stelle anzufangen, an der das letzte Rennen beendet wurde.	Solide Formel-1-Simulation mit Originalstrecken, auf denen ganze Meisterschaften ausgetragen werden können. Die grafische Gestaltung ist spartanisch ausgefallen, dafür bringt das Game aber auch schon auf 386ern robuste Renn-Action. Keine echten Highlights.	
Note	4	3–	4+	

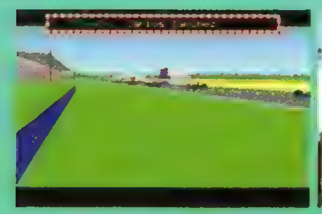

Stone Racers

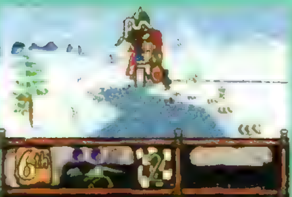

IndyCar Racing


NASCAR Racing


Speed Racer


F1


Formula One Grand Prix


Stone Racers


Mega Race


Speed Racer


Micro Machines 1

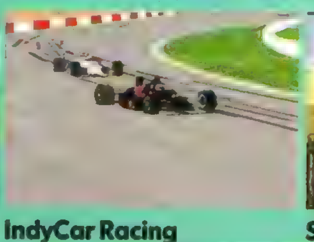
Fun-Simulationen

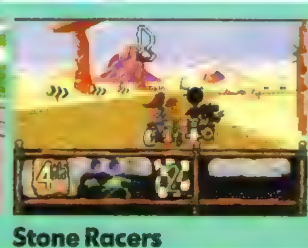
Hier steht nicht der Realismus im Vordergrund, sondern der Spaß. Entsprechend wird weniger Wert auf Authentizität gelegt als bei den reinen Motorsportsimulationen. Hier finden sich digitale Nachahmungen sündhaft teurer Sportwagen neben comicartig aufbereiteten Games, und sogar Spielzeugautos erscheinen als Thema.

Titel	Lotus	Out Run	Lotus Turbo Challenge 2	Crazy Cars 1, 2, 3
Hersteller	Gremlin	US Gold/Sega	Gremlin	Titus/Leisuresoft
Anz. Spieler	1–2	1	1–2	1
Besonderheiten	Unterstützt Free-Wheel-Lenkrad	Action ohne Kompromisse	Modem-Option eingebaut	Bereits als Budget-Games erhältlich
Anmerkungen	Wer davon träumt, einen ungemein teuren Lotus Esprit S4 zu fahren, liegt hier richtig. Statt durch Formel-1-Strecken zu jagen, steuert man den Sportwagen auf Landstraßen über Stock und Stein. Ohne Wettbewerb geht es auch hier nicht ab – gefahren wird eine Art Überlandrallye, in deren Verlauf unterschiedliches Terrain bei verschiedenenWetterverhältnissen bezwungen wird.	In den Spielhallen stellte *Out Run* vor einigen Jahren eine Art Revolution dar, denn so schnelle und flüssig animierte Grafik hatte es bis dahin noch nicht gegeben. Die PC-Umsetzung war zwar farbenfroh, aber spielerisch eher enttäuschend. Nach dem ursprünglichen *Out Run* gab es einige mehr oder minder erfolgreiche Fortsetzungen.	Man kann zwar nicht gerade behaupten, daß dieser Nachfolger schlechter als der erste *Lotus* ist, aber wesentlich besser ist er auch nicht. Insgesamt fehlt es hier an Neuerungen, und stünde keine "2" auf der Packung, könnte man glatt meinen, im ersten Teil gelandet zu sein. Also: solide, jedoch wenig spektakulär und für Besitzer des ersten Teils schlicht überflüssig.	Die illegale Cannonball-Rallye von der Ost- bis zur Westküste der USA stand bei diesen Spielen Pate. An Bord eines Lamborghini Diabolo darf der Spieler jede denkbare Verkehrsregel übertreten und muß sich gegen Scharen rücksichtsloser Fahrer behaupten. Technisch, grafisch und soundmäßig solide gemacht und präsentiert, sind diese Games dank ihres Preises echte Schnäppchen.
Note	2	3–	3	2

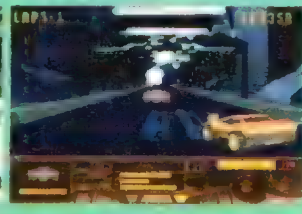
Titel	Micro Machines 1	Stone Racers	Speed Racer	Mega Race
Hersteller	Codemasters	Core Design	Accolade	Cryo/Mindscape
Anz. Spieler	1–2	1–2	1–2	1
Besonderheiten	Spielzeugautos als Rennvehikel	Brillante 3D-Grafik	Comic-Adaption	Science-fiction-Rennen
Anmerkungen	Wer früher gern mit Automodellen oder kleinen Booten gespielt hat, kann hier seinem alten Hobby frönen und knochenharte Rennen auf dem Frühstückstisch oder in der Badewanne austragen. Die "Micro Machines" lassen sich in diesem Game wie mit einer Fernsteuerung kontrollieren und werden so zum Vehikel für den "Großen Preis im Schulranzen". Wenn eines der vorgestellten Games das Prädikat "Fun-Simulation" wirklich verdient, dann dieses.	Fred Feuersteins Urzeitauto hat beim Design der Vehikel, mit denen es hier auf die Piste geht, Pate gestanden. Acht verschiedene prähistorische Strecken stehen zwischen dem Fahrer und dem Großen Preis von Höhlenhausen. Technisch mit State-of-the-Art-3D-Grafik präsentiert, schaut dieses Game nicht nur urkomisch aus, es ist auch lustig zu spielen.	Bereits in den siebziger Jahren lief die japanische Zeichentrickserie "Speed Racer" auch auf deutschen Fernsehschirmen. Nun erleben Held Speed und sein Wunderauto "Mach V" ein Comeback auf dem Computer. Statt um irgendeinen großen Preis geht es hier um die Jagd nach Verbrechern. Entsprechend kann "Mach V" nicht nur durch bessere Maschinen und Turbobooster aufgerüstet werden, es gibt auch jede Menge Waffen, die sich am Wagen befestigen lassen.	In diesem Spiel ist alles Cyber-Show – aber von der härtesten Sorte. Es gibt gemeine Widersacher, fiese Strecken, ein ganzes Arsenal an Waffen und eine TV-mäßige Präsentation mit dem zynischsten Moderator, den man sich vorstellen kann. Während das Game selbst solider Durchschnitt ist, sind Mimik und Sprüche des Moderators Lance Boyle an sich schon den Kauf dieses Spiels wert. Selten waren Video-Zwischensequenzen so unterhaltsam.
Note	2–	2	4	3+


Rally


IndyCar Racing


Stone Racers


Power Drive


MegaRace

Die kommenden Rennspiele

Was die letzten Jahre an aufregenden PC-Spielen zum Thema Autorennen gebracht haben, ist schwer zu schlagen. Doch der Sog der technischen Entwicklung zieht auch die Rennspiele immer weiter. Wir präsentieren Euch einige Streiflichter aus den Entwicklungsabteilungen der Softwarehäuser.

Den allgemeinen Wandlungsprozeß, in dem Altes dem Neuen weichen muß, gibt es auch bei Computerspielen, und Autorennspiele machen dabei keine Ausnahme. Schon rein technisch hat sich das Genre "Rennsimulation" weit über seine Ursprünge hinausentwickelt. Neue 3D-Programmiersysteme wie beispielsweise "Rendermorphics" oder "BRender" machen es heute einfacher als bisher, Spiele mit 3D-Perspektive zu schreiben. Solche digitalen Modellierwerkzeuge können auf einem durchschnittlichen 486er über 100.000 Polygone in der Sekunde erzeugen, diese nach Wunsch mit Texturen überziehen und dabei mehrere Lichtquellen in der betreffenden Szenerie simulieren. Es ist auch bereits möglich, animierte Texturen zu verwenden, also regelrechte kleine Filmchen auf die bewegten Objekte eines Spiels zu projizieren. Sanfte Helligkeitsverläufe, die mit Hilfe des sogenannten Goraud-Shadings erzeugt werden, lassen die virtuelle Welt auf dem Schirm noch überzeugender als bisher aussehen.

Kein Ende in Sicht

Windows 95 wird sich vermutlich innerhalb des nächsten Jahres auf breiter Front durchsetzen. Es bringt Bestandteile mit, die besonders die Entwicklung schneller Spiele in "First Person"-Perspektive unterstützen. Ein 3D-Autorennen, das die 32-Bit-Technologie von Windows 95 richtig nutzt, wird im Regelfall eine Super-VGA-Darstellung mit hoher Auflösung bieten können – heute ist das noch der Ausnahmefall.

Aber auch der Inhalt der Spiele entwickelt sich von den Ursprüngen weg – das Genre wird mehr und mehr gesprengt. Die dargestellten Rennen sind nicht unbedingt mehr Simulationen tatsächlich existierender Motorsportarten. Die Notwendigkeit, immer wieder etwas Neues vorzulegen, treibt die Spieldesigner dazu, Elemente von Flugis, Shoot'em-Ups und vielleicht auch bald Adventures in die Fahrsimulationen hineinzuschmuggeln.

Aber auch der Bereich der traditionellen Motorsportsimulationen wird weiter gepflegt. Wie zu erwarten war, tut sich hier MicroProse mit dem langerwarteten Nachfolger seines Bestsellers **Formula One Grand Prix** hervor. Wie sein Vorgänger wird auch das neue Programm von Jeff Crammond programmiert und gestaltet. Das Hauptaugenmerk beim Programmdesign liegt auf größtmöglicher Authentizität. Dank eines Lizenzabkommens mit der VIA/VOCA-Vereinigung darf MicroProse in diesem Spiel die tatsächlichen Fahrer- und Teamnamen der Formel 1 verwenden. Gefahren wird die 94er Saison mit allen Strecken, die aufs genaueste reproduziert werden – bis zur letzten Werbetafel. Auch die Autos übernimmt man getreu bis hin zu den Aufklebern. Wer sich die Wiederholung eines gerade gefahrenen Rennens ansehen möchte, der bekommt diese aus den Original-Kamerapositionen der BBC "gefilmt" präsentiert. Das Spiel soll noch im Herbst dieses Jahres erhältlich sein, und fast parallel dazu wird es auch eine Formel-1-Managersimulation geben.

Ansonsten sind bei MicroProse zur Zeit noch ein Motorrad-Game und eine Kart-Simulation in Entwicklung. Während über **Super Bike** außer dem Titel noch nichts zu erfahren war, ist über **Virtual Karts** zumindest bekannt, daß auch hier bei der Grafik texturenüberzogene Polygone verwendet werden und daß das Kart-Rennen quer durch die Stadt Baltimore führen soll.

"Rennen" in der Luft

Futuristisch wird es bei Mindscapes **Cyberspeed** zugehen. In diesem Spiel treffen die besten Piloten verschiedener Planeten aufeinander und treten in einem Rennen gegeneinander an. Der Wettstreit wird nicht am Boden ausgetragen – hier geht es in Fluggleitern an den Start, die Rennstrecke besteht aus Hohlwegen und einem Tunnelsystem. Die Gleiter sind bewaffnet – neben Tempo zählen also auch Killerqualitäten.

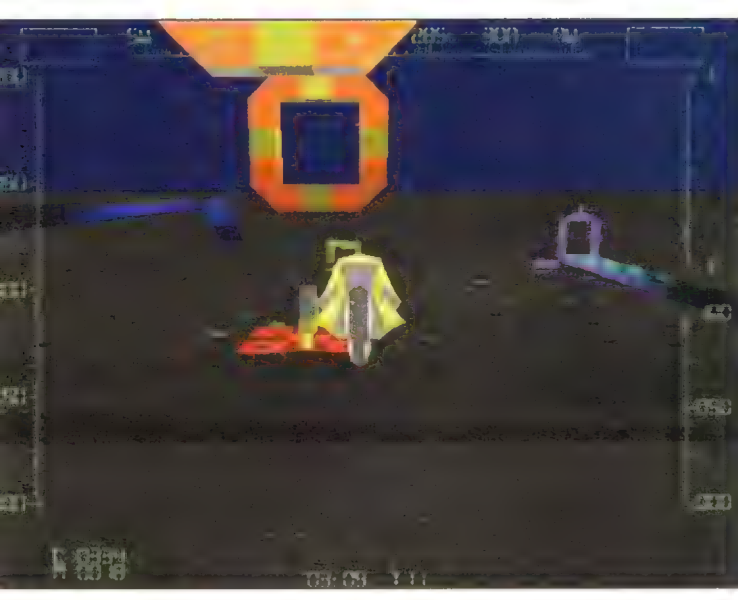
Traditionsbewußter gibt sich das deutsche Softwarehaus Ascon, das unter dem Titel **Pole Position** eine Formel-1-Manage-



Formula One Grand Prix II







Cyberspeed

mentsimulation herausbringt. Action-Elemente sucht man hier zwar vergebens, doch die Nähe zum Thema hat diesem Game einen Platz in unserer Übersicht beschert.

Der US-Spieleriese Electronic Arts ist im Bereich der Rennsimulationen kein Unbekannter mehr. Auch für die nahe Zukunft ist ein entsprechendes Produkt angekündigt: Unter dem Titel **The Need for Speed** kommt eine physikalisch akkurat umgesetzte Rennsimulation, die ohne den bekannten Formel-1-Zirkus auskommt. Vielmehr geht es darum, die denkbar teuersten Flitzer so realistisch wie möglich umzusetzen. Ob Lamborghini Diabolo, Dodge Viper oder Porsche 911 – die zur Verfügung stehenden Autos sind bis ins letzte Detail studiert worden. Man hat sogar Samples der Original-Motorengeräusche ins Spiel integriert. Dafür, daß auch wirklich alles stimmt, haben die Experten des amerikanischen Automobilmagazins "Road & Track" gesorgt, die die Entwicklung beratend unterstützt haben.

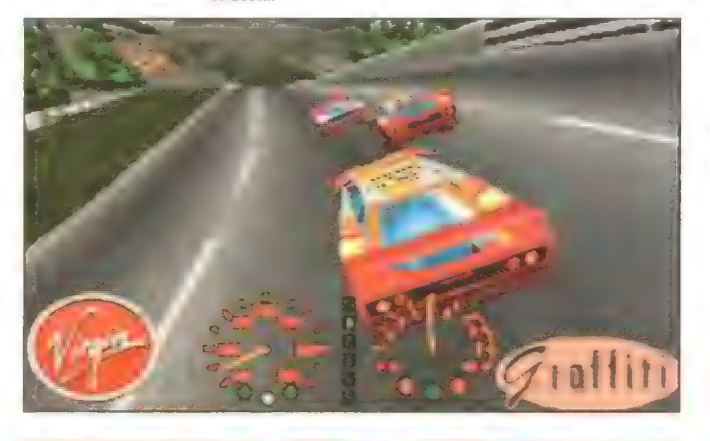
IndyCar, die Zweite

IndyCar Racing von Papyrus ist ob seiner technischen und spielerischen Qualitäten zu einem der Vorzeigeprodukte des Rennspielsegments geworden. Mit **IndyCar Racing 2.0**, das Ende dieses Jahres erscheinen soll, wird eine komplett neu programmierte Version des Bestsellers vorgelegt. Die spielerische Qualität des Vorgängers will man beibehalten, allerdings soll sich das Programm am Stand der Technik orientieren. Das bedeutet beispielsweise Super-VGA-Grafik und gesampelte Original-Motorengeräusche. Bei Kollisionen wird das Verhalten der beschädigten Autos noch realistischer dargestellt als bisher – einschließlich umherfliegender Karosserieteile. Es fehlt dann nur noch der Geruchssimulator, der den Duft verbrannten Gummis ins Spielzimmer pumpt.

Der eigentliche Ursprung des Rennspielgenres lag in den Spielhallen. Mit dem Spiel **Screamer**, das ebenfalls Ende dieses Jahres in die Läden kommen soll, geht Virgin sozusagen zurück zu den Ursprüngen, denn es handelt sich dabei um die PC-Umsetzung eines populären Münzautomaten. Hier sollen bis zu sechs Spieler simultan über ein Netzwerk gegeneinander fahren können.

In die Forschungsabteilung eines Autokonzerns der Zukunft entführt Bethesdas **X-Car** den Spieler. Neben den üblichen Hochgeschwindigkeitsduellen gibt es hier auch die Möglichkeit, eigene Autos zu gestalten und zusammenzubauen. Die Eigenbauten müssen dann auf der Piste beweisen, was in ihnen steckt. Acht nachgebildete Originalstrecken und zehn Phantasiekurse warten darauf, befahren zu werden. Auch *X-Car* soll rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den Läden stehen.

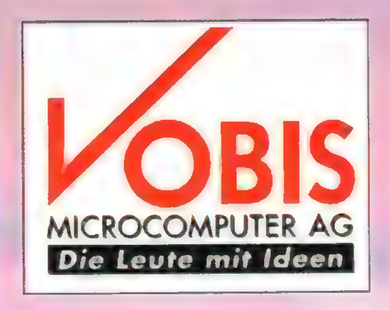
Der anfangs erwähnte Sog der technischen Entwicklung läßt noch lange nicht nach. Den nächsten Schritt werden Rennspiele in einer virtuellen Cyberspace-Umgebung darstellen, die den Spieler mit Hilfe von Virtual-Reality-Helmen mitten ins Geschehen hineinziehen. Ein erstes Spiel dieser Art ist von Gametek bereits angekündigt worden. Bei **Cyberbikes** sollen bis zu acht Spieler im Netzwerk durch ihre VR-Helme auf die virtuelle Rennstrecke schauen können. Na dann – Start frei in die schöne neue Rennspielwelt ...!





Screamer









in der Disziplin:

Wir suchen:

DEN CHAMP DES JAHRES

Wir wollen:

IHREN HIGHSCORE

Wir geben Ihnen:

kostenlos das Demo-Programm zu Pinball Illusions von 21st Century Entertainment

- vom 2.10. bis 21.10.1995 in jedem VOBIS SUPER STORE
- auf der PC-Spiel-CD 10/95
- auf der **In'side-MULTIMEDIA**-CD 10/95
- oder gegen einen mit drei Mark frankierten und adressierten Rückumschlag direkt vom TRONIC-Verlag (Kennwort: Pinball)

DAS FINALE

... bestreiten die drei Besten aus der Vorausscheidung zusammen mit den drei Tagessiegern, die direkt auf der Computer '95 in Köln vom 10. bis 12. November am TRONIC-Stand ermittelt werden. Die genauen Spielregeln erhalten Sie gemeinsam mit dem Pinball-Illusions-Demo.

präsentieren den

RCUP '95

Pinball Illusions



DIE PREISE

1. Eine Highscreen-ProfiMedia-Box für PC-Spiele-Power ohne Grenzen



2. Ein Tintenstrahldrucker Epson Stylus Color



3. Ein Highscreen-Multimedia-Kit



4. Ein Internet-Kit



5. Ein Panasonic-CD-ROM-Doublespeed-Laufwerk



6. Ein Highscreen-Handscanner Greyscan 256

Für alle sechs Finalisten und 14 weitere Highscore-Einsender gibt es Sonderpreise, bestehend aus:

- Pinball-Illusions-Vollversionen
- PC-Spiel-Jahresabos
- T-Shirts



Noch mehr NASCAR

Kaum gibt es eine erstklassige Rennsimulation auf dem Markt, erscheinen unzählige Zusatzpakete, die den Spaß noch erhöhen sollen.

NASCAR Trackpack

Installiertes Spiel NASCAR erforderlich, Preis: **ca. 60 DM**, Entwicklung: **Papyrus Software**, Vertrieb: **Virgin Interactive Entertainment**, Borselstraße 16b, 22765 Hamburg.

Lange hat es gedauert, aber das Warten hat sich gelohnt: Nachdem schon unzählige Rennwagen- und Strecken-Patches aus den verschiedensten Quellen erschienen sind – schaut mal auf unsere CD –, bringt Papyrus Software sieben neue Tracks für die Rennsimulation **NASCAR-Racing** heraus.

Die Strecken unterscheiden sich in Form und Länge. Die meisten entsprechen den gewohnten Ovalen, mit mehr oder weniger steilen Kurven. Darüber hinaus habt Ihr mit dem "Pocono Raceway" einen erstklassigen Speedway für höchste Geschwindigkeiten und mit "Sears Point" einen kurvenreichen Straßenkurs.

Leider bekam Papyrus nicht die Rechte für Daytona, das Prestigerennen der Winston-Cup-Serie. Die hat sich schon Sega für den Daytona-Spielautomaten gesichert und wollte auch partout keine Erlaubnis rausrücken. Sei's drum, diese sieben Kurse heizen Euch nochmal kräftig ein. ❑

bt

North Wilkesboro Speedway

Charlotte Motor Speedway

Sears Point Raceway

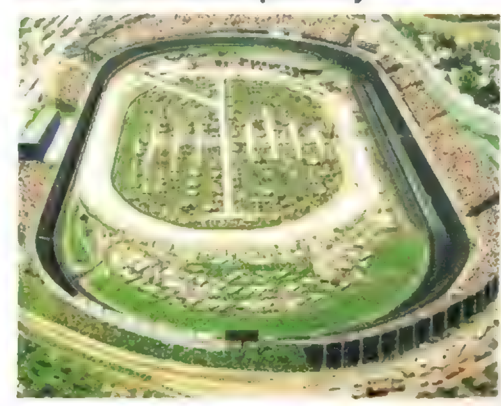
North Carolina Motor Speedway

Richmond International Raceway

Pocono Raceway



Dover International Speedway



Rechtwinkliges unrundes Abbiegen: Folgen Sie dem blauen Pfeil!

Spaß aus der Vogelperspektive



Micro Machines: Vier kleine Trikes stehen bereit zum Kuchenrennen – oder wo sind wir hier?

Knallhart oder kunterbunt? Rallyestreifen oder Seifenblasen? Das gute alte Spielegenre "Autos von oben" hat sich gemausert. Wir haben zwei Vertreter dieser Klasse unter die Lupe genommen, die den "Stil der neuen Zeit" recht gut verkörpern: "Power Drive" und "Micro Machines 2".

Seit es 3D-Fahrsimulatoren gibt, sind die guten alten Autorennspiele, bei denen der Spieler das Geschehen aus der Vogelperspektive sieht, in die zweite Reihe gerutscht. Zu Unrecht, wie viele Fans dieses Genres betonen. Hin und wieder machen Spiele dieser Art durchaus von sich reden. Im Bereich der Shareware mag das beispielsweise für *Slicks'n' Slide* oder *Super Speed* gelten (siehe den Bericht in der Shareware-Rubrik dieses Hefts). Bei konventionell im Laden vertriebenen Spielen ist das Risiko für die Produzenten, vielleicht einen Flop herauszubringen, jedoch viel verlustträchtiger als in der Sharewareszene. Daher traut man sich bei den großen Spielehäusern nicht so recht, heute noch ein schönes, einfaches Draufsicht-Spiel vorzulegen, bei dem schlitternde Vehikel durch phantasievolle Strecken gejagt werden. Nein, hier muß es einfach mehr sein – und wenn schon ein Spiel mit Vogelperspektive, dann muß es zumindest jede Menge Gimmicks bekommen, ganz zu schweigen von Spezialitäten in puncto Steuerung. Aufmotzen heißt die Devise, und möglichst detailreich muß die Grafik sein. Weil man sich aber an SVGA nicht herantraut, passen die Grafikwunder nicht auf den Schirm und müssen daher in alle Richtungen gescrollt werden. Und so entstehen Spiele wie **Power Drive** oder **Micro Machines 2**, dessen PC-Version uns gerade taufrisch erreicht hat.

Bei *Power Drive* geht es im Vergleich zu *Micro Machines 2* richtig seriös zu. Man steuert simulierte Miniversionen von Rallye-Autos, die es tatsächlich gibt oder gegeben hat. Dabei lautet die materialistische Devise: "Mehr Geld = besseres Auto". Anfangs hat man bestenfalls einen kleinen Fiat. Und so schnell ändert sich daran auch nichts, denn für einen Geldregen muß erst einmal eine gute Position herausgefahren werden. Im Kampf gegen die Zeit und ohne Mitfahrer geht das noch einigermaßen locker. Beinhart wird es dann in den späteren Runden, in denen ein Computergegner gegen das Autochen des Spielers antritt. Der rechnergesteuerte Unsympath schnappt dann nämlich regelmäßig alle Boni weg, die die Strecke zu bieten hat. Hier lauert Frustgefahr. Es braucht zunächst auch einiges an Übung, bis man die Steuerung überhaupt einmal beherrscht. Man muß sozusagen immer mit dem kleinen Wagen auf dem Schirm mitdenken und von ihm aus gesehen lenken.

Power Drive

Konfiguration: 386/40 (VGA), Joystick, alle gängigen Soundkarten, Preis: (Disketten oder CD-ROM) **79,95 DM**, Entwicklung: **Rage Software**, Vertrieb: **U.S. Gold**, Unit 2-3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.

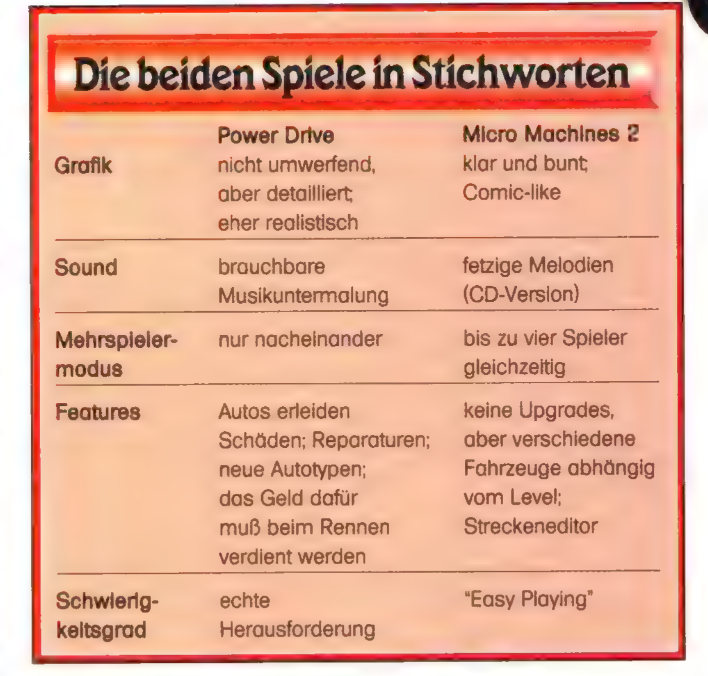
Die Kurven der Strecken haben immer den gleichen Radius und sind jeweils in 45°-Schritten abgewinkelt, in die auch der Wagen einschlägt, wenn man das "Lenkrad" losläßt. Vor jeder Kurve wird für den Spieler ein blauer Pfeil eingeblendet, der die Kurvenart beschreibt. Ein Tip: Wenn Ihr die angezeigte Richtung zirka zwei Sekunden nach Verschwinden des Pfeils einschlagt, dann bleibt Euer Wagen einigermaßen in der Bahn. Ihr werdet einige Bruchlandungen fabrizieren, bis Ihr den Dreh raushabt, wie lange man den Finger bei welcher Kurve auf der Steuertaste halten muß. Damit das nicht zu schmerzhaft wird, gibt es einen Übungsplatz im Spiel, auf dem Ihr

Micro Machines: Welche Strecke hätten Sie denn gerne?

Euren Wagen austesten und nach Herzenslust rotweiße Streckenhütchen durch die Gegend bolzen könnt.

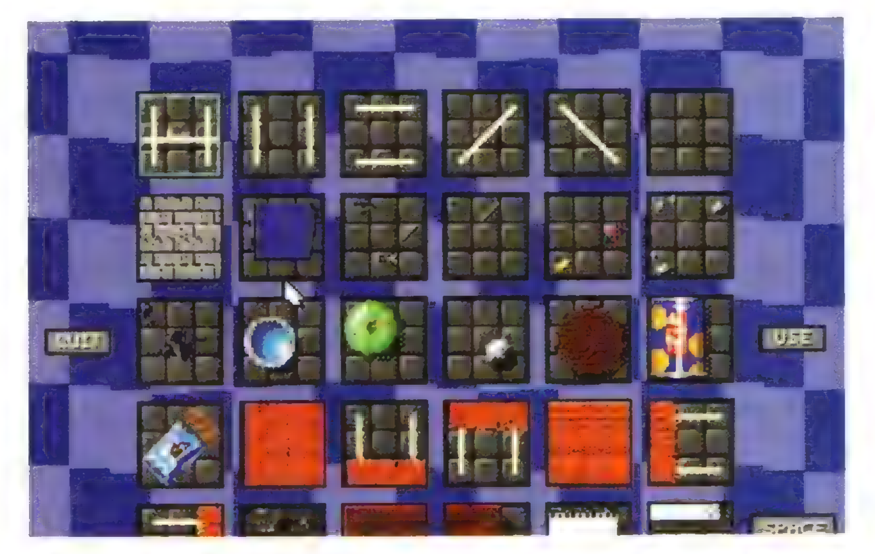
Zu meckern gibt es an *Power Drive* einiges: Für Anfänger ist es wegen der problematischen Steuerung fast unspielbar. Der "Zwei-Spieler-Modus" ist ein schlechter Witz: Hier dürfen zwei Leute abwechselnd gegen die computergesteuerten Autos antreten. Und die anfangs behauptete Seriosität endet spätestens bei der deutschen Fassung der Programmtexte. Hier bleibt kein Auge trocken, wenn das Programm beispielsweise bedauernd mitteilt: "Sie haben ausschieden Qualifizieren!" Auch die Bildschirmmeldungen über "Zwischenzeiden" oder "Zu nenig Mittel" sind nicht übel.

Micro Machines 2
Konfiguration: 386/40 (4 MB RAM), Joystick, alle gängigen Soundkarten, Preis: **ca. 90 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Codemasters**, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southham, Warwickshire CV33 0DL, England.



Die beiden Spiele in Stichworten

	Power Drive	Micro Machines 2
Grafik	nicht umwerfend, aber detailliert; eher realistisch	klar und bunt; Comic-like
Sound	brauchbare Musikuntermalung	fetzige Melodien (CD-Version)
Mehrspieler-modus	nur nacheinander	bis zu vier Spieler gleichzeitig
Features	Autos erleiden Schäden; Reparaturen; neue Autotypen; das Geld dafür muß beim Rennen verdient werden	keine Upgrades, aber verschiedene Fahrzeuge abhängig vom Level; Streckeneditor
Schwierig-keitsgrad	echte Herausforderung	"Easy Playing"



Powerslide mit Spielzeugautos

Technischer Upgrade-Schnickschnack und Reparaturkosten für demolierte Wagen sind bei *Power Drive* wohl ein Thema – aber nicht bei *Micro Machines 2*. Die Vehikelchen, mit denen man hier unterwegs ist, dürfen Unfälle bauen und herunterfallen, was das Zeug hält. Die Spielzeug-Gefährte dieses Programms sind ebenso schwer zu zerstören wie die, die man aus der eigenen Kinderzeit kennt. Der Gag, kleine Fahrzeuge auf improvisierte "Rennstrecken" in einer alltäglichen Umgebung zu stellen, gab bereits dem ersten *Micro Machines*-Programm eine besondere Note: Da fuhren Offroad-Winzlinge im Sandkasten zwischen Eimerchen und Schaufel ihre Runden, rasten Mini-Rennboote in der Badewanne um Inseln aus Seifenschaum herum.

Dieses Flair ist auch beim Nachfolger erhalten geblieben. Das Spektrum der Schauplätze reicht vom Blumenbeet bis zum Küchentisch. Für Renn-Fans gibt es jede Menge Optionen einzustellen, die den Verlauf des Spiels beeinflussen. Eine Vielzahl von Wettbewerbsmodi steht zur Verfügung – vom Turniermodus über das einfache Einzelrennen bis zum "Head to Head"-Modus. Bei letzterem erhält man immer dann Punkte, wenn man gegenüber dem Gegner soviel Vorsprung hat, daß dieser nicht mehr auf dem Bildschirm zu sehen ist. Besonders knuffig wird *Micro Machines*, wenn mehrere Leute gegeneinander spielen – bis zu vier Spieler können hier gleichzeitig am Schirm agieren. Es ist schwer zu sagen, was die starke Faszination ausmacht, die von diesem Spiel ausgeht. Vielleicht spielen auch die witzigen kleinen Überraschungen eine Rolle, die man an allen möglichen Stellen erlebt. So passiert es beispielsweise bei einem der Kurse, daß das Spielerauto plötzlich auf einem Schwamm über die Küchenspüle schippert.

Power Drive: Halsabschneider, alles Halsabschneider, diese Werkstattfuzzis!



Micro Machines: Mit dem Editor lassen sich in Windeseile neue Rennstrecken entwerfen

Wie schon beim Vorgänger gibt es für jede Strecke eigene passende Miniaturfahrzeuge – nicht alle sind Autos. Um den Spaß zu verlängern, haben die Codemasters übrigens gleich einen Streckeneditor beigepackt. Aber das Beste an dem Game ist die Tatsache, daß es sich ausgezeichnet spielen läßt. *Micro Machines 2* ist Fun in Reinkultur. Okay: Formel-1-Puristen werden vielleicht zu anderen Spielen greifen, aber wer sich einfach blendend unterhalten will, sollte es mal mit den virtuellen Spielzeugvehikeln versuchen. ❑

al/bt

Staubschlucken und Kurvenschlittern

Ist doch auch ganz reizvoll: Bei "Rally" machen wir ausnahmsweise mal nicht die bekannten Rennstrecken unsicher, sondern brettern gnadenlos durch Mutter Natur ...

Rally
Konfiguration: ab 386/25 (VGA), Preis: ca. 120 DM, Entwicklung: Network Q Rally, Pixelkraft, Europress Software, Vertrieb: Europress Software, Europa House, Adlington Park, Macclesfield SK10 4NP, England.

Reparaturen sind notwendig – leider reichen die Rennpausen nicht immer für alle notwendigen Handgriffe

Woran denkt man bei den Begriffen "Targa Florio", "Silverstone" und "Hokkenheimring"? Richtig – an Rennstrecken, auf denen Formel-1-Geschichte geschrieben wurde. Aber kennt Ihr auch "Weston Park", "Penmachno South" und "Donington"? Nein? Dann wird Euch das Spiel **Rally** von Europress in bezug auf diese in der tiefsten Botanik gelegenen Motorsportschauplätze die entsprechende Nachhilfe geben. Europress ist durch Lernspiele bekannt geworden und hat in letzter Zeit hauptsächlich durch das Spielentwicklungssystem Klik & Play von sich reden gemacht. Den Rallye-Fahrsimulator brachte das Softwarehaus aus Macclesfield Anfang 1994 auf den Markt. Das Programm erlaubt einen Einblick in das schmutzige Geschäft der Langstreckenfahrer. Was daran so schmutzig ist, erkennt Ihr leicht nach der ersten Rutschpartie durch das nächstbeste Schlammloch. Die Wagen sind bei Rally nicht gerade leicht zu steuern: Heftige Lenkbewegungen führen zu noch heftigerem Schleudern des Wagens. Setzt man diesen Effekt gut dosiert ein, so hilft er dabei, schneller durch die Kurven zu schlittern – die Profis nennen das "Drift". Die Drifterei will allerdings geübt sein. Arglosen Pirouettendrehern springt immer wieder mal plötzlich ein Baum vor die Motorhaube.



Schrittempo ist angesagt, wenn sich die Landschaft in ein Schneekleid gehüllt hat

Rally kennt bei solcherlei "Feindberührungen" keine echten Blechschäden. Bei dem Wagen, den man in altvertrauter 3D-Manier durch die Landschaft steuert, verschleißen bloß einzelne Bestandteile mehr oder weniger stark: Reifen, Bremsen, Turbolader, Stoßdämpfer und die Windschutzscheibe werden durch ruppiges Fahren in Mitleidenschaft gezogen. Dafür hat ein Rennteam nach jeder Etappe eine bestimmte Zeitspanne für Reparaturen zur Verfügung. Je aufwendiger der Schaden, desto langwieriger die Instandsetzung. Manchmal müßt Ihr darauf verzichten, bestimmte Teile zu reparieren, da sonst die Zeit bis zum nächsten Start zu knapp wird. Durch eine halbzerbröselte Scheibe läßt sich ja noch gucken, aber den Bremsen muß man voll vertrauen können – also gilt es, Prioritäten bei der Reparatur zu setzen.



Nachts zu fahren hat seinen besonderen Reiz: Die Scheinwerfer leiten den Rennpiloten durch die Finsternis

Das Spiel wirkt einigermaßen realistisch. Unterschiedliche Witterungs- und Lichtverhältnisse sind hübsch dargestellt. Seien es Regen, Schnee oder stockfinstere Nacht, jedes Szenarium hat seine Besonderheiten. Vor jeder Etappe werden die Wetterverhältnisse angezeigt, um in puncto Reifen die richtige Wahl treffen zu können. Bei vereister Straße nützen allerdings selbst die besten Reifen nichts mehr. Da bleibt dann nichts anderes mehr übrig, als im ersten Gang voranzuschleichen.

Mehrere Erleichterungen stehen zur Verfügung: Automatikgetriebe, Bremshilfe und Unzerstörbarkeits-Modus. Wer jedes Rennen ohne Mühe gewinnen will, sollte folgendes ausprobieren: Bremshilfe ausschalten, Wagen auf etwa 70 Meilen beschleunigen, Lenkrad voll einschlagen und auf dem Gas bleiben. Der Wagen fängt an zu rutschen, über den Bildschirm flimmern nur noch die Randbegrenzungen hinweg, und man durchfährt – pardon: durchfliegt – den kompletten Kurs in Bestzeit. Kurz vorm Ziel empfiehlt es sich, die Schleuderpartie zu beenden, um noch rechtzeitig anhalten zu können. ❑

bt

Virtual City – eine Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten

Neues vom Motorsport



"Mega Race" zeigt uns die Zukunft des interaktiven Sportfernsehens: Ein virtueller Moderator fordert die Zuschauer auf, als virtuelle Rennfahrer einen virtuellen Kampf auf einer ebenfalls virtuellen Rennbahn auszutragen.

Wir schreiben irgendein vierstelliges Jahr mit einer Zwei am Anfang. Das Fernsehen ist zur alles beherrschenden Illusionsmaschinerie geworden. In einer zünftig zukünftig anmutenden Stadt – nennen wir sie *Virtual City* – wird ein erbarmungsloses Rennen ausgetragen. Aber keine Bange, es ist alles nur Show: eine Virtuality-Show mit dem Namen **Mega Race**. Der gesprächige (oh, wenn Ihr wüßtet ...) Showmaster



Sportmoderator Lance Boyle kaut dem Fernsehpublikum die Ohren ab

Lance Boyle vom hypergalaktischen Fernsehsender *VWBT* präsentiert Euch in einzigartiger Weise das wahnwitzige Spiel, bei dem wie überall nur der Beste gewinnen kann.

In dem Rennen hat jeder Fahrer in erster Linie das Bestreben, alle anderen Fahrzeuge von der Piste zu bekommen. Ein paar freundliche Schüsse aus der Bordkanone oder ein netter Hieb mit der Seitenflanke – man kennt das ja aus unzähligen Verfolgungsjagden im Kino – sind dazu durchaus geeignet. Mit der Fairneß braucht man es im Motorsport der Zukunft nicht mehr so genau zu nehmen.

Als Spieler müßt Ihr also versuchen, die Energie der anderen Fahrzeuge gegen Null zu drücken. Zu diesem Zweck stehen Euch diverse Aktionen frei, die auf unseren realen Straßen sicher nicht gern gesehen würden. Habt Ihr einen anderen Wagen hinreichend sabotiert, so löst er sich zum Dank mit einem stöhnenden Knall in seine Bestandteile auf.

Jeder Rennwagen hat eine bestimmte Bewaffnung und wird zu Beginn mit einer festgelegten Menge von Energie versehen. Ist Euch die Munition ausgegangen, so müßt Ihr die Gegner sozusagen in Handarbeit von der Piste kicken. Dafür spielt wiederum das Beschleunigungsvermögen Eures Wagens eine Rolle. Um die Sache noch weniger berechenbar zu machen, hat man in der Strecke besondere Funktionsfelder eingebaut. Wenn sie überfahren werden, lösen sie verschiedene Effekte aus, die sich nützlich oder auch äußerst störend auswirken können.

Die Aufmachung des mittlerweile schon über ein Jahr alten Spiels ist noch heute mehr als sehenswert. Die CD ist mit rund 530 MByte an Daten nahezu voll ausgenutzt, um die zahlreichen Animationen und Videosequenzen zu verstauen. Das gesamte Spiel wird von dem bereits erwähnten Labersack von Showmaster mit gut verständlicher Sprachausgabe begleitet, wie es im US-Fernsehen nicht schlimmer sein könnte. Untertitel in fünf Sprachen helfen bei Verständnisproblemen.

Die Rennstrecken selbst bestehen aus fertig berechneten Animationsclips, in die die Rennwagen bemerkenswert gut eingeblendet werden. Das benutzte Verfahren sorgt für spektakuläre Grafik, bringt aber leider auch eine gewisse Starre mit sich. Das kann dazu führen, daß die Motivation des Spielers früher oder später nachläßt.



Was heißt hier Tempolimit? Nimm dies!!!

In puncto Fahrgefühl kommt *Mega Race* nicht an die klassischen Renngames heran. Das Gameplay besteht hauptsächlich im Abschießen der gegnerischen Fahrzeuge, was für ein technisch derart brillantes Spiel eigentlich ein wenig dürftig ist. Aber wer originelle Rendering-Animationen und "videotische" Skurrilitäten liebt, für den wird allein die phantastische Intro den Kaufpreis des Spiels wert sein. ❑

Boris Theodoroff

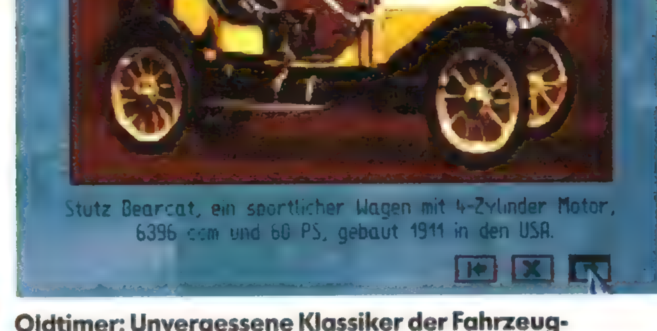
Mega Race

Konfiguration: 386SX/40 (2 MB RAM, VGA, Singlespeed-CD-ROM), Sound-Blaster, Pro Audio Spectrum, Cyber Man, Preis: **ca. 110 DM**, Entwicklung: **Cryo Interactive Entertainment**, Frankreich, Grafik: **Frank de Luca, Madjid Taibi**, Vertrieb: **Mindscape International**, Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9PQ, Großbritannien.

Du bist der Chef!



Oldtimer: Na, na, na, was liegt denn da in der Schublade?



Oldtimer: Unvergessene Klassiker der Fahrzeuggeschichte wie dieser Stutz sind im "Lexikon" zu bewundern

Das Glück dieser Erde lauert nicht nur auf dem Fahrersitz. Rund ums Auto gibt es jede Menge reizvolle Jobs, aus denen sich ein gutes Spiel machen läßt. Wie wär's zum Beispiel mit dem Posten eines Top-Managers bei einem aufstrebenden Automobilwerk? Kannst Du haben: Die Spiele "Oldtimer" und "Rüsselsheim" erlauben es Dir, das Geschick Deines eigenen Autounternehmens durch die Krisen unseres Jahrhunderts zu steuern. Dabei setzt jede der beiden Wirtschaftssimulationen ihre eigenen, unverwechselbaren Akzente.

Früher war alles besser. Die Autos waren noch keine windkanalgeglätteten Einheitsfahrzeuge, sondern individuelle Schöpfungen mit eigenem Charakter. Es gab noch so wenige davon, daß sie für die Umwelt kein Problem darstellten. Wer ein Automobil besaß, war hoch angesehen. Und die Köpfe, die hinter den Herstellerhäusern standen, waren technikbegeisterte Persönlichkeiten mit Benzin im Blut, nicht anonyme Konzernfunktionäre mit stets korrekter Krawatte.

Ob das alles wirklich wahr ist, braucht uns hier gar nicht zu interessieren. Die Atmosphäre, das Flair, die Nostalgie der automobilen Gründerjahre – sie sind der Stoff, aus denen man ein erfolgreiches Spiel weben kann. **Oldtimer** von Max Design bringt genau dieses Flair wunderschön rüber. Stimmungsvoll ist bereits das aufwendige, gebundene Handbuch, das allerlei Bilder mitbringt und historische Fakten vermittelt. Wer die CD-ROM-Version von *Oldtimer* spielt, kann sich darüber hinaus digitalisierte Fotos und historische Filmausschnitte im "Lexikon" anschauen, das die Max-Designer ins Spielprogramm integriert und ganz besonders liebevoll gestaltet haben. Mit ihrem flüssigen Ablauf und einem Format, das immerhin den halben Bildschirm füllt, sind besonders die Filmsequenzen ein reines Vergnügen.

Oldtimer

Konfiguration: 486/25 (4 MB RAM, EMS, Doublespeed-CD-ROM, VGA, Maus), AdLib, SoundBlaster, Preis: **119,95 DM**, Entwicklung: **Max Design**, Österreich, Vertrieb: **Max Design**, Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn.

Das eigentliche Spiel versetzt Euch zunächst in die Zeit Eurer Großväter: Der hoffnungsvolle Autopionier am PC beginnt sein Werk im berühmten Jahr 1896. Wenn er sich geschickt anstellt, steht er am Schluß des Spiels, nämlich im Jahr 1929, als erfolgreichster Autobauer der Welt da. Doch zunächst sieht die Lage noch recht mager aus – anfangs stehen nur ein Verwaltungsgebäude und eine Lagerhalle zur Verfügung. Damit man Automobile herstellen kann, müssen zunächst Fertigungsanlagen gebaut werden. In dieser Phase erinnert das Spiel an eine friedlichere Version von *Dune* oder auch ein bißchen an *Sim City*. Das Errichten der nötigen Gebäude dauert seine Zeit und kostet ein Vermögen. Es gilt aber, um jeden Preis zu verhindern, daß frustrierte Autobesteller ihre Aufträge stornieren – und das tun sie, wenn man nicht rechtzeitig liefern kann. Vorsorglich haben die Programmentwickler einen eigenen Abschnitt im Handbuch denjenigen



Oldtimer: Hier werden Infos über die vorhandenen Arbeitskräfte angezeigt – im Hintergrund laufen kleine Filmsequenzen ab

Spielern gewidmet, die angesichts der Fülle der Dinge, die es zu beachten gibt, verzweifeln: Schritt für Schritt werden die ersten Monate eines jungen Unternehmens bis zum Verkauf des ersten Wagens dargestellt. Wenn man erst einmal so weit ist, hat man das Wesentliche drauf, und der Spaß kann beginnen. Das Programm zeigt sich ausgesprochen detailverliebt. Viele der Entscheidungen im Spiel werden getroffen, indem man Mitarbeitern in ausführlichen Dialogen konkrete Anweisungen gibt. Grafisch ist das meiste gute Hausmannskost, aber immer wieder laufen im Hintergrund, einfach nebenher, kleine Filmsequenzen ab, die der Atmosphäre guttun. Schön ist auch, daß man neu konstruierte Wa-



Rüsselsheim: Das Design eines neuen Autos liegt an – wie wär's mit Pink als Farbe?

gen in einem Simulator probefahren darf. Eine solche Fahrt erweist sich zwar als hoppelige Angelegenheit, aber das wird sie wohl in Wirklichkeit auch gewesen sein. Auf jeden Fall ist dies eine von vielen hübschen Ideen, die im Programm untergebracht worden sind.

Von der Festsetzung der Preise und Händlerrabatte über den Bau neuer Niederlassungen und Produktionsstätten bis zum Einstellen von Arbeitern kann der Spieler als Firmenchef alles in die Hand nehmen. Dennoch ist das Programm nicht so komplex, daß es nur für erfahrene Handelssimulanten geeignet wäre. Auch Durchschnittsspieler, die sonst weniger mit Managementsimulationen am Hut haben, können an *Oldtimer* Gefallen finden.

Der virtuelle Firmenboß

Wer nicht sicher ist, ob er sich auf dem Chefsessel eines Autounternehmens wirklich wohlfühlt, kann das Automobil-Busineß auch erst einmal probehalber per Demo erkunden. Von dem zweiten Spiel, das wir im Rahmen dieses Beitrags vorstellen, haben wir nämlich eine Demoversion auf der Heft-CD: **Rüsselsheim**, eine ausgezeichnet eingedeutschte Fassung des US-Spiels *Detroit*, kam Mitte 1994 auf den Markt. Das Managementsimulationsspiel mit den vielfältigen Entscheidungs- und Gestaltungsmöglichkeiten wurde bei Freunden des Genres schnell zum Erfolg. Während die Demoversion nur die ersten fünf Jahre nach Erfindung der Fließbandproduktion simuliert, lassen sich mit der Vollversion 95 weitere Geschäftsjahre durchspielen – das Spiel endet dann im Jahre 2005. Bereits auf den ersten Blick wird deutlich, daß der Schwerpunkt bei *Rüsselsheim* nicht auf der optischen Aufmachung liegt. Es gibt keine historischen Filmsequenzen, und von Animation kann nur in sehr geringem Umfang die Rede sein. Die gesamte grafische Gestaltung ist viel einfacher gehalten als bei *Oldtimer*. *Rüsselsheim* erweist sich in viel stärkerem Maße als klassische Wirtschaftssimulation und hat in dieser Beziehung auch durchaus einiges zu bieten: Die wirtschaftlichen Abläufe im Spiel sind reichlich komplex. Es bestehen vielfältige Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler, und dieser darf beim Autodesign ein gewisses Mindestmaß an eigener Kreativität einbringen. Im Spielverlauf muß bei *Rüsselsheim* weit stärker mit dem lieben Geld jongliert werden als bei *Oldtimer*.

Eine Gemeinsamkeit beider Spiele besteht in der starken Motivation, die der Spieler aus dem Streben nach neuen Technologien zieht. Er will immer wieder bessere, fortschrittlichere Autos bauen. Dabei läßt *Rüsselsheim* ihm eine Spur mehr Gestaltungsfreiheit, was das Aussehen der produzierten Autos angeht. Schön ist bei diesem Programm auch, daß Aspekte der historischen Realität bei den einzelnen Spielzügen berücksichtigt werden. So ist es beispielsweise möglich, Fernsehwerbung zu machen – aber erst nach der Erfindung der Flimmerkiste. In Kriegszeiten geht die Nachfrage zurück, und auch auf Inflationen sollte man sich einstellen. Wer einen Mitspieler zur Hand hat, kann gegen diesen antreten – sogar per Modem. Das ist ein echter Pluspunkt gegenüber *Oldtimer*, das leider nur von einem Spieler allein genossen werden kann.

Rüsselsheim

Konfiguration: 286 (640 KB RAM, VGA, Maus), alle gängigen Soundkarten, Preis: **ca. 100 DM**, Entwicklung: **Impressions**, England, Vertrieb: **Sierra/Coktel Vision**, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich.

Jedem das Seine

Das Ergebnis unterm Strich: *Oldtimer* ist technisch und atmosphärisch das besser gelungene Programm.



Rüsselsheim: Grummel, grummel – die Zeitung meldet den Erfolg der Konkurrenz!

Das österreichische Spiel zieht auch Leute, denen die vielen Statistiken und Zahlen von Managementspielen ansonsten zuwider sind, in seinen Bann. Fans komplexer Simulationen werden jedoch bei *Rüsselsheim* ein paar Optionen finden, die sie bei *Oldtimer* vermissen könnten. ❑

al

Der Traum von Freih



"Full Throttle", zu deutsch Vollgas, heißt das erste "Interactive Road Movie" von LucasArts. Weniger Rätsel als sonst, mehr Story und geniale Atmosphäre sind angesagt. Obwohl die Kilometer hier nicht auf vier, sondern auf zwei Rädern gefressen werden, gehört der Artikel samt Komplettlösung zum Spiel ohne jede Frage in dieses Heft.

Die Geschichte, die in **Vollgas** erzählt wird, ist dicht, packend und spielt in naher Zukunft. Ben, der Held des Games, führt eine berüchtigte Biker-Gang an. Er ist ein Typ, dem man schon von weitem ansieht, daß es in seiner Gegenwart Ärger geben muß. Diesmal ist jedoch nicht Ben die Quelle des Übels, sondern Ripburger, ein Schleimer im Nadelstreifenanzug, der die Übernahme der einzigen noch existierenden Motorradfirma plant und gegen deren Chef Corley intrigiert. Im Lauf des Spiels entfaltet sich eine komplexe Story, bei der immer wieder Geheimnisvolles angedeutet wird, dessen Bedeutung man erst später versteht.



Die Straße spiegelt sich im Glas der Schutzbrille – der einsame Biker fährt Richtung Horizont



Waren Westen nicht schon aus der Mode?

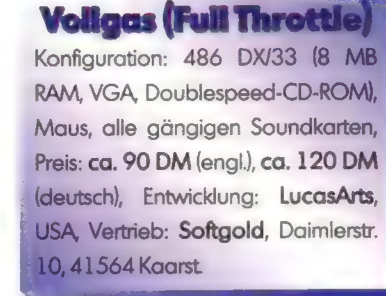
Bemerkenswert an diesem Adventure rund um die Welt auf zwei Rädern ist unter anderem die Soundunternalung. Die Originaldialoge werden von hochkarätigen Schauspielern (darunter etwa Mark Hammill) gesprochen, sie sind wunderbar lakonisch und sprühen vor trockenem Witz. Wenn man über den Highway braust, ertönt stilechte Heavy-Musik – die Ohren des Spielers können sich also über Mangel an Dampf keineswegs beklagen.

Nicht minder beeindruckend ist die Grafik. Gezeichnet statt gerendert, bieten die Spielszenarien ein gewisses Cartoon-Flair. Das grafische Erscheinungsbild wirkt allerdings keineswegs bonbonhaft, sondern stimmungsvoll-düster. Unterstützt wird das ganze durch filmische Zwischensequenzen mit tollen 3D-Effekten, die dramaturgisch fein ausgetüftelt und auf die Dialoge abgestimmt sind.

Das Gameplay besteht, von ein paar mittelprächtigen Action-Einlagen abgesehen, in altbewährtem Grafikadventure-Ablauf. Ausgekochte Profis werden die überwiegend logisch zu lösenden Rätsel schnell geknackt haben. (Wer Schwierigkeiten an einzelnen Stellen hat, möge unsere Komplettlösung zur Hand nehmen, die wir auf diesen Seiten mitliefern.) Hat man das Spiel gelöst, so macht es einen Heidenspaß, es nach einigen Tagen noch einmal zur Hand zu nehmen und es als Film noch einmal neu zu genießen. Es gibt dann garantiert neue Details zu entdecken, die beim ersten Mal gar nicht aufgefallen sind.

Besonders Einsteiger in das Genre werden sich über ein Spiel freuen, das nicht nur Frust bereithält, sondern mit Erfolgserlebnissen belohnt. ❑

al



Vollgas (Full Throttle)

Konfiguration: 486 DX/33 (8 MB RAM, VGA, Doublespeed-CD-ROM), Maus, alle gängigen Soundkarten, Preis: **ca. 90 DM** (engl.), **ca. 120 DM** (deutsch), Entwicklung: **LucasArts**, USA, Vertrieb: **Softgold**, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst

heit und Abenteuer

Tim dreht auf

Wenn die kalifornische Softwareschmiede LucasArts ein neues Programm auf den Markt bringt, ist in der Regel für Gesprächsstoff gesorgt. Mitte der achtziger Jahre brachte man (damals noch als Lucasfilm Games) erstmals Fraktalgrafik in Computergames hinein. Dann revolutionierten die LucasArts-Entwickler das Genre der Adventures und schufen das Point-and-Click-Verfahren, welches die klassische Adventure-Steuerung durch Texteingaben auf breiter Front ablöste. Im Adventure-Genre brachten die Kalifornier Bestseller wie *Monkey Island* oder *Day of the Tentacle* hervor. Für *Full Throttle* benutzen die LucasArts-Leute jetzt jedoch das zeitgeistgeschwängerte Prädikat "Interaktiver Spielfilm". Natürlich erwartet den Spieler auch diesmal Adventure-Spaß bester Sorte. Allerdings gibt es hier tatsächlich mehr "Film", also mehr Story, mehr Effekte und weniger Rätsel als bei Spielen wie *Sam & Max*.
Wir haben mit **Tim Schafer**, dem Projektleiter und geistigen Vater von *Full Throttle* bei LucasArts, gesprochen. Hier das Interview:

PC Spiel Special: Könntest du uns ein bißchen was über dich erzählen?
Tim: *Also, ich bin 27. Glaube ich. Ich komme da von Tag zu Tag mehr durcheinander.*
Mit dem Programmieren in BASIC habe ich auf einem TRS-80 angefangen. Hatte aber selbst keinen. Habe also die Programme auf Papier geschrieben, bin dann zum Radiogeschäft gegangen und habe gefragt, ob ich ihre Ausstellungsstücke eine Weile benutzen dürfte. Dann bekam ich einen Atari 400 und war ihm treu, bis ich am College auf UNIX umgestiegen bin. Als ich zu LucasArts kam – die Firma hieß damals noch Lucasfilm Games –, lernte ich den Umgang mit SCUMM (Scripting Utility for Maniac Mansion), unserer Engine für Grafikadventures. Mein erstes Projekt hier war Secret of Monkey Island. *Ich habe programmiert und etwa ein Drittel der Dialoge geschrieben. Den Rest haben Dave Grossman und Ron Gilbert übernommen. Dann haben wir einen Nachfolger gemacht,* LeChuck's Revenge. *Danach haben Dave und ich unser eigenes Spiel bekommen:* Day of the Tentacle. *Und jetzt* Vollgas.

PC Spiel Special: Das Spiel kam mit einer ordentlichen Verspätung raus. Warum?
Tim: *Wir sind pingelig.*

PC Spiel Special: LucasArts nennt das Spiel ein "Interactive Road Movie". Tatsächlich gibt es mehr Grafik und weniger Rätsel als in früheren LucasArts-Games. Glaubst du, daß das die Zukunft des Computerspielemarkts ist? Oder habt ihr eine andere Zielgruppe im Auge als bei den älteren Spielen?
Tim: *Ich glaube nicht, daß Computerspiele in Zukunft weniger Rätsel haben werden. Ich denke aber, daß sich die Rätsel verändern und ausgereifter werden müssen. Sie müssen besser in die Story eingefügt sein. Sie müssen die Handlung vorantreiben. Nicht so, daß man nur hier und dort eine Tür öffnet. Sie müssen auch dazu beitragen, daß der Charakter des Helden zum Ausdruck kommt.*
Die Hauptneuerung bei Vollgas war, daß wir es nicht nur für die Leute geschrieben haben, die auch unsere vorigen Spiele schon gekauft haben. Wir wollten auch Leute erreichen, die es nicht mögen, willkürlich Rätsel hingeknallt zu bekommen. Manche Leute wollen kein langwieriges Interface-Gefummel mitmachen und mögen das Gefühl nicht, ziellos und verloren zwischen vielen Puzzles rumzuhängen.

PC Spiel Special: *Vollgas* hat, wie viele Spiele heutzutage, eine eher dunkle Atmosphäre. Entspricht das deinem Gemütszustand?
Tim: *Nein. Peter Chan (künstlerischer Leiter – Anm. d. Red.) mag einfach den Geruch von schwarzen Eddings.*

PC Spiel Special: Mal was ganz anderes: Mädchen interessieren sich nur selten für Computerspiele. Glaubst du, das wäre anders, wenn es Spiele mit besonders "weiblichen" Themen gäbe? Mehr mit Gefühlen, vielleicht sogar mal was richtig Sentimentales?
Tim: *Ha! Gefühle! Wir brauchen so etwas Blödes wie Gefühle nicht!*
Aber ernsthaft: Adventures sind bei Mädchen und Frauen beliebter als die meisten anderen Spielegattungen. Ich habe schon eine Menge Theorien darüber gehört. Zum Beispiel, daß sich Frauen mehr für das Verhältnis der Personen untereinander interessieren. Oder daß sie Spiele, bei denen nur geschossen, geschossen und nochmals geschossen wird, für Zeitverschwendung halten. Wenn das so ist, sind Adventures tatsächlich im Vorteil. Um sie noch attraktiver für Frauen zu machen ... – nein, ich glaube nicht, daß man sie übermäßig sentimental machen muß. Wir müssen nicht so weit gehen wie The Bridges over Madison County. *Ich glaube, am wichtigsten ist es, weibliche Personen in das Spiel einzubauen, die echte Charaktere haben, sich wie echte Menschen verhalten und mehr tun, als sich nur auszuziehen, zu schreien oder sich den Knöchel zu brechen, wenn sie vor Monstern davonlaufen.*

PC Spiel Special: Wenn man *Full Throttle* spielt, kann man sich ausmalen, daß es ein Heidenspaß gewesen sein muß, so etwas zu programmieren. Was hat bei der Arbeit daran am meisten Spaß gemacht?
Tim: *Ich mag es, mit einer Gruppe zusammenzusitzen und Brainstorming zu machen. Besonders, wenn eine Idee nach der anderen kommt und du praktisch am Tisch stehst und schreist: "Ja, ja, ja, genau, und dann fliegt das Ding über die Schlucht!"*
Aber ich mag auch die stillen Momente, wenn es schon 3 Uhr nachts ist, du allein im Büro sitzt und nebensächliche Kleinigkeiten einbaust. Wenn du dir überlegst, was Ben sagt, wenn man gegen das Stofftier tritt. Oder wenn du denkst: "Hmmm ... – niemand wird jemals diese zwei Gegenstände zusammen benutzen. Wahrscheinlich. Aber was könnte Ben sagen, wenn es doch jemand macht?"



Unser Interviewpartner im Spiel: Hier hat Tim eine Karikatur seiner selbst in *Vollgas* hineingesetzt

PC Spiel Special: Was war deine beste Idee in diesem Spiel?
Tim: *Junge, ich werde nie etwas Besseres bringen als das Rätsel mit dem Tor am Schrottplatz. Das ist verdammt gut. Und weil ich nie mehr was Besseres zusammenbringen werde, gehe ich jetzt in Rente.*

PC Spiel Special: Warte noch einen Moment damit! Eine drittletzte Frage: Wenn du einen Typen wie Ben in Wirklichkeit treffen würdest, würdest du mit ihm auskommen?
Tim: *Nein. Er würde jemanden wie mich nicht mögen. Mit Sommersprossen. Man kann niemandem mit Sommersprossen trauen.*

PC Spiel Special: Wenn du mit Ben einen Abend verbringen müßtest, was würdest du tun?
Tim: *Mich von meiner Familie verabschieden. Eine Versicherung abschließen.*

PC Spiel Special: Welches war die Frage, die dir in den vielen Interviews zu *Vollgas* am häufigsten gestellt wurde? Und welches war die dümmste Frage?
Tim: *Die häufigste: "Wie bist Du bloß auf die Idee mit den Bikern gekommen?" Die dümmste? Na, diese hier natürlich!*

PC Spiel Special: Hm! Vielen Dank – und damit schalten wir zurück in die Redaktion ...

(Interview: Andreas Lober)

Für Faule: Die Lösung

Eigentlich ist *Vollgas* kein besonders schweres Adventure. Es läßt sich auch ohne gedruckte Lösungshilfen prima durchspielen. Aber vielleicht macht es ja manchem Spaß, seinen eigenen Weg durch das Spiel einmal mit unserem zu vergleichen. Unsere Komplettlösung für alle Mogler und Abschwächler baut auf der englischsprachigen Spielversion auf, weil uns die deutsche bis Redaktionsschluß noch nicht vorlag. Daher werden vielleicht manche Gegenstände in der deutschen Version anders bezeichnet als bei uns. Na ja, wie auch immer – stürzen wir uns in die Story.

Ben erwacht zu Beginn des Spiels in einem Mülleimer. Man schlägt kräftig auf den Deckel rechts oben, und der Biker erscheint in voller Pracht auf dem Schirm. Ein Gang zum Motorrad bringt die unangenehme Tatsache ans Licht, daß Ben keine Schlüssel hat. Ein kräftiger Fußtritt gegen die Kneipentür, und Ben sieht sich dem Barkeeper gegenüber. Dieser macht ihn dumm an und rückt keine Informationen raus, bis Ben ihn mit der Faust überredet. So wäre dann die Sache mit den Motorradschlüsseln erledigt, und Ben macht sich auf und davon.

Auf der Straße muß Ben zunächst einen kleinen Fight bestehen, was jedoch bei reichlicher Betätigung der Maustaste kein größeres Problem darstellen sollte. Die Probleme beginnen erst danach, doch Ben kann nichts dagegen tun und erwacht nach einer längeren filmischen Zwischensequenz in Melonweed, auf dem Bett einer Automonteurin namens Mo.

Nach einigem Geplauder nimmt Ben alles mit, was gerade herumliegt, nämlich Benzinkanister und Schlauch. Auf der Straße trifft er dann gleich die nächste Frau – Miranda, ihres Zeichens Reporterin. Nachdem sie verschwunden ist, macht sich Ben auf den Weg zu einem Schuppen, unter dem sich augenscheinlich eine Werkstatt befindet. Nur: Wie kommt er dort hinein? Wenn er auf altbewährte Weise mit einem kräftigen Kick den Raum betritt, kann er zwar den Schrank über dem Bett sowie den Kühlschrank ausräumen (was er auch machen sollte), aber dann geht nichts mehr. Hinunter kommt man nur dann, wenn man zuerst an der Tür anklopft und während des Geprächs mit dem Fettsack, der Ben abwimmeln will, den Raum betritt. Dann ist nämlich die Kiste auf dem Boden geöffnet, und durch diese kommt man in die Werkstatt, räumt diese aus und findet sich anschließend bei Mo wieder.

Die nächste Station ist der Gasturm. Auf das Gelände kommt man, wenn man mit dem Werk-



zeug, das man aus dem Kasten über dem Bett mitgenommen hat, das Schloß entfernt und einsteckt. Wenn Ben die Leiter berührt, wird ein Alarm ausgelöst. Links hinten ist jedoch ein besonders dunkler Schatten, der ein gutes Versteck darstellt.

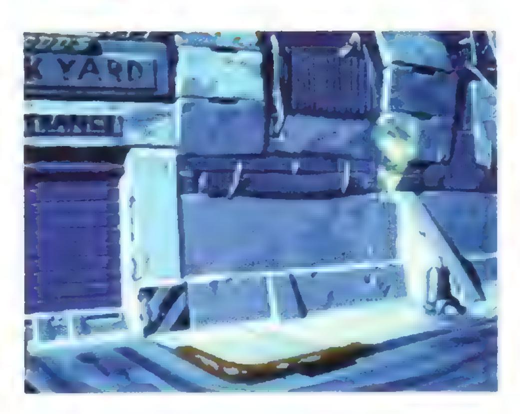


Die Sicherheitsleute werden den Turm oben untersuchen und ihr Gefährt unten stehenlassen. Ben benutzt nun den Schlauch mit dem Tank, dann den Benzinkanister mit dem Schlauch und



schließlich seinen Mund mit der gesamten Konstruktion.

Nun fehlt nur noch die Gabel. Auf zum Schrottplatz. Das Schloß, das man vorher an der Eingangstür abmontiert hat, wird nun an dem Tor befestigt, so daß Ben an der Kette hochklettern kann.



Ben findet ziemlich schnell eine brauchbare Gabel, doch ein Hund läßt ihm keine Ruhe. Also gilt es, so weit nach rechts durchzugehen, bis man auf dem Platz ist, wo jede Menge Autowracks stehen. Hier bleibt Ben ganz am linken Bildschirmrand stehen, damit der Hund nicht aufmerksam wird. Dann wird ein fleischig-saftiger Köder in das blaue Auto geworfen, neben dem Ben steht. Anschließend heißt es, sofort wieder nach links zu verschwinden. Wenn man nun den Kran besteigt, kann man im Kontrollraum den großen Magneten bewegen. Dieser wird über das Auto geschwenkt, in dem sich der Hund dem Fleisch widmet. Ben senkt den Magneten ab, schaltet die Magnetkraft ein und zieht das Auto nach oben. Der Hund im Wagen randaliert zwar mächtig, er wird Ben aber im weiteren Spielverlauf nicht mehr belästigen.

Weiter geht's zum Schrotthaufen – von dort wird die Gabel mitgenommen



Ben landet erneut bei Mo. Wenn er weiterfahren will, findet er auf der Straße das Wachpersonal vom Gasturm, das heftige Debatten führt. Um die Straße frei zu bekommen, lenkt Ben die Jungs ab: Er fährt zurück zum Gasturm, löst auf bewährte Weise wieder den Alarm durch Berühren der Leiter aus und dampft dann schnell zurück auf die Straße – das Wachpersonal ist verschwunden und sucht mal wieder am Turm, während Ben Leine zieht – und der Spieler eine sehr lange

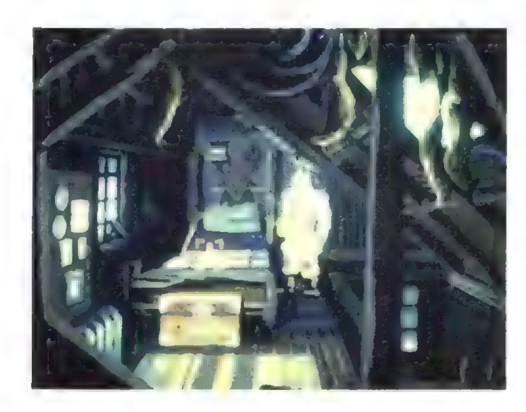
Cut-Scene bewundern darf. Merken sollte man sich hier den Spitznamen, den Corley seiner Tochter verpaßt hat.

Die nächste Szene beginnt an einer Stelle, die Ben nur allzugut bekannt ist: Er befindet sich mal wieder vor Mos Haus. Diesmal muß man sich nur den Haufen vor dem Haus anschauen – und weiter geht's auf die Straße, die vom oberen Bildschirmrand wegführt.

Wieder gibt's Schwierigkeiten mit Ordnungshütern, so daß Ben nicht ohne weiteres zu seinem Ziel, der Ranch, kommt. Vorläufige Endstation ist die Bar, bei der das Spiel begonnen hat. Hilfe kommt von jemandem, der seit neuestem Bens ehemalige Mülltonne bewohnt: Miranda, die Reporterin, hat sich hier eingerichtet.



Wenn Ben dem Brummi-Fahrer an der Bar den Ausweis zeigt, den Miranda großzügigerweise gespendet hat, wird er mit dem LKW mitgenommen und kommt so an der Polizei vorbei. Endpunkt der Reise ist die gesuchte Ranch. Leider hat Ben nicht einkalkuliert, daß sich der Trucker an dem Motorrad bedienen würde. Zum Glück ist die Maschine schnell repariert: Mit dem Stemmeisen, das im Haus unter dem Kopfkissen liegt, wird die herumliegende Kiste geöffnet. Sie enthält einen Schlauch, mit dem sich das Bike wieder auf Vordermann bringen läßt.



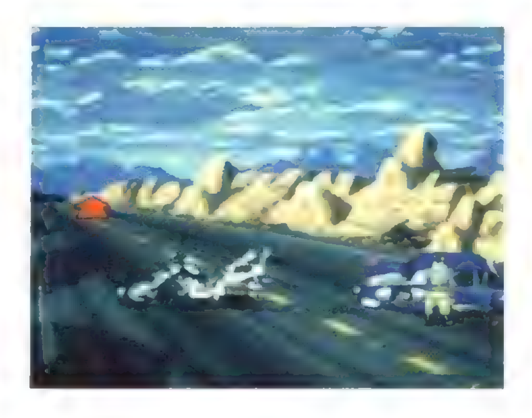
Jetzt darf man sich wieder mal zurücklehnen und eine lange Filmsequenz beobachten.

Die Überreste des Lastwagens, der in dieser Filmsequenz kaputtging, müssen nun erst einmal gekippt werden. Mit dem Stemmeisen werden die Räder gelöst. Anschließend muß man das Wrack nur noch mit der Hand antippen, und es kippt um. Jetzt wird noch eine Handvoll Düngemittel mitgenommen, und ab geht's nach oben auf die Straße.



Ben fährt nun immer geradeaus und biegt nicht ab. Irgendwann wird er vom Wagen der Ganoven verfolgt. Er macht dann stracks kehrt. Wenn das Gangsterauto über den Dünger fährt, gibt es einen schönen Crash für die Bösewichter.

Anschließend befindet sich Ben an der kaputten Brücke. Er dreht um und fährt weiter, bis ein Stoppschild auftaucht. Als verkehrstreuer Bürger hält Ben natürlich an und findet daraufhin das Wrack des Wagens vor, der ihn gerade noch verfolgt hat. Das vielgebrauchte Stemmeisen ist auch hier wieder nützlich. Es wird an dem Wagen eingesetzt. Den so gewonnenen Tuning-Gegenstand baut Ben in sein Motorrad ein.



Nun geht es weiter: Man biegt in die Old Mine Road ein. Nach einem Gespräch mit einem Biker im Ruhestand geht's hart zur Sache.

So kommt man an die Gegenstände auf der Old Mine Road:

Kette: Den Kerl auf dem kleinen Motorrad lange genug verdreschen.

Kettensäge: Die gute Frau, die diese nützliche Waffe hat, kann nur besiegt werden, wenn man ihr Dünger ins Gesicht wirft.

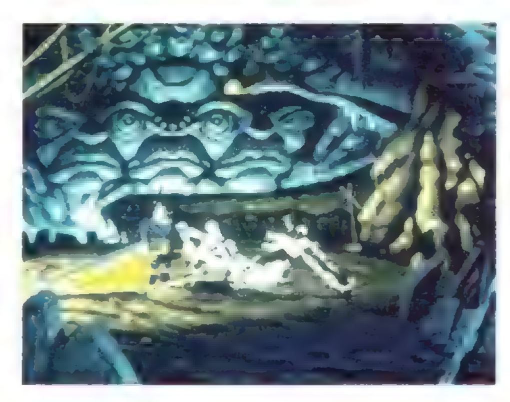
Brett: Den Besitzer dieses Teils nietet man am geschicktesten mit der Kettensäge um.

Turbo Booster: Da dieser es dem Gegner ermöglicht, sehr schnell zu fliehen, muß man genau das verhindern und den Kontrahenten noch schneller fertigmachen. Hierzu eignet sich die Kette.

Brille: Der Cavefish ist ein harter Gegner. Man wartet, bis er seinen Kopf hebt, und fährt dann schnell, aber vorsichtig näher heran, ohne gegen ihn zu crashen. Mit dem Brett bekommt er einen übergebraten und ist erst einmal zufrieden.

Wenn nun das Icon mit der Brille erscheint, sollte man die Maustaste drücken, um das schwerverdiente Item aufzusetzen. Daraufhin ändert sich die Ansicht. Man sucht ein bißchen herum, bis in der linken unteren Bildschirmecke ein Hinweis erscheint, daß man an der Höhle ist. Man drückt die Maustaste, und schon ist Ben im Cavefish-Lager.

Nach dem kleinen Höhlenjob geht es "back on the road". Ben bleibt auf der Straße und fährt weiter, bis er an der Rampe ist. Jetzt wird zweimal nacheinander die Hand angeklickt, danach die Rampe. Anschließend fährt Ben mit dem Ding bis zur nächsten Kurve weiter.



Noch einmal wird die Hand mit der Rampe benutzt. Zahlreiche Cavefish-Exemplare werden über die Klinge springen. Es geht dann hinaus aus der Höhle und weiter zur Brücke. Auf dem Schild dort steht, wie schon einmal jemand über die Schlucht geschanzt ist. Ben tut es diesem mutigen Pionier gleich.

Die nächste Station ist das Fabrikgelände von Corley Motors. Ben spielt ein wenig mit dem ferngesteuerten Auto am Souvenirstand und geht dann an die Seite des Standes, bis der Verkäufer sich umdreht. Das ist eine gute Gelegenheit, sich das süße Häschen, das nun unbewacht ist, zu schnappen und sich aus dem Staub zu machen.



Mit dem Motorrad fährt man nun oben aus dem Bildschirm heraus und befindet sich dann an einem verminten Feld. Gänzlich herzlos wirft Ben den Hasen auf das Minenfeld. Dieser hoppelt niedlich, explodiert und – läßt eine Batterie zurück.



Ben schnappt sich die Batterie des Hasen und geht zurück zum Souvenirstand. Dort baut er die Batterie in das Auto ein. Anschließend steuert er es oben aus dem Bildschirm heraus und durch das Drehkreuz. Der Verkäufer rennt hinterher, und Ben schnappt sich den zurückgelassenen Karton mit den Hasen. Anschließend geht es zurück zum verminten Feld.

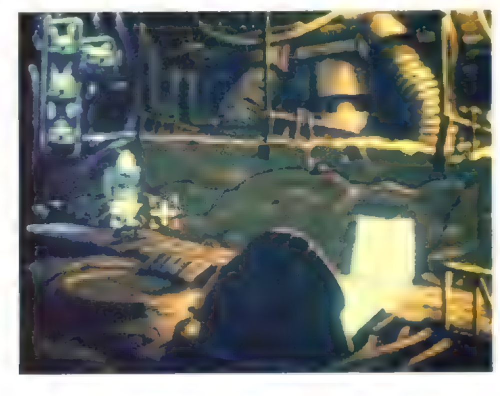


Wenn man nun die Kiste auf dem Minenfeld anwendet, hoppeln alle Hasen davon. Es gilt, sie schnell wieder aufzusammeln, denn dann kann man sie einzeln benutzen: Sobald einer explodiert ist, muß man hinterherlaufen, so weit es geht. Dann läßt man den nächsten frei. Schließlich betritt Ben das gesuchte Versteck und wird erst einmal gefoltert – bis er den Spitznamen von Mo nennt.

Nun kommt wieder eine Action-Station: das "Demolition Derby". Man übersteht es am besten, indem man Bens Wagen mit den Cursortasten steuert (sie reagieren genauer als die Maus) und folgendermaßen vorgeht:

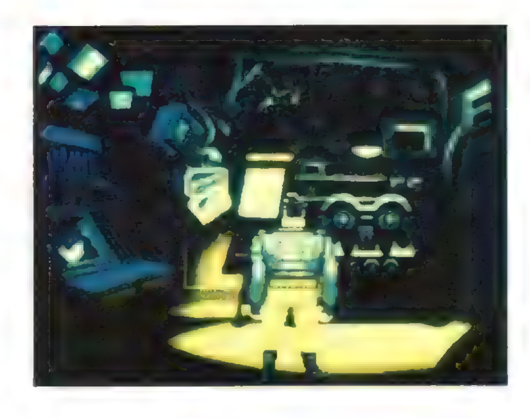
Das Auto wird nach links gesteuert und macht einen Sprung von der Rampe. Man landet auf dem bronzefarbenen Auto. Dieses hängt dann fest und kann von Ben weggeschoben werden: über die Rampe am rechten unteren Rand der Arena. Anschließend fährt man darüber. Von dem Auto, auf dem man nun landet, fährt man wieder herunter. Dafür geht es nun auf Mos Wagen hinauf. Nachdem dieser schließlich explodiert ist, rennt man ans obere Ende des Screens und steckt die Arena in Brand. Man springt auf den bronzefarbenen Wagen. Jetzt werden die Gangster bestrebt sein, diesen zu rammen. Ben springt auf das Gangsterauto und bleibt so lange darauf, bis die Finsterlinge an den brennenden Autowracks vorbeifahren. Jetzt springt Ben ab und läuft durch die Flammen. Der andere Wagen folgt – und explodiert!

Ben trifft Mo in dem Unterschlupf wieder, in dem der Plan mit dem Derby ausgeheckt wurde – nur daß Mos Bike jetzt ziemlich zerlegt ist. Auf einem der herumliegenden Teile steht eine sechsstellige Nummer, die man sich notieren sollte. Weiter geht's hinter der Fabrik. Ben muß gegen die Wand kicken, wenn jede der grünen Anzeigen am linken Rand ein schwarzes Loch in der Mitte aufweist und ein Klick-Geräusch ertönt. Schwierig ist es, die richtige Stelle zu finden, an der man gegen die Wand treten muß. Um die richtige Position einzunehmen, muß Ben unter der Stange ganz links stehen. Ein bißchen Herumprobieren ist hier aber nötig. Schließlich öffnet sich ein Eingang, der zu den tiefsten Gemächern der Firma führt.

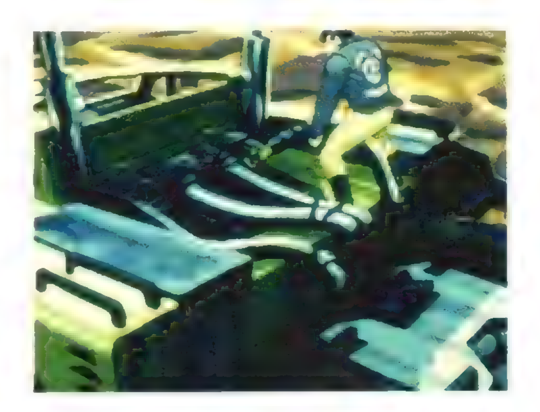


Der Safe im ersten Raum läßt sich mit der sechsstelligen Nummernkombination öffnen, die man sich zuvor aufgeschrieben hat. Die Sicherheitskarte und die Kassette werden mitgenommen, anschließend geht es in den Flur rechts. Die Sicherheitskarte öffnet die Tür vorne rechts. Der Hebel links, der den Motor regelt, wird einmal bewegt, dann zweimal der linke Hebel, der die Funktion der Lampen regelt. Die Filmvorführerin Mavis kommt angerannt, und man kann genießen, wie Ripburger auf die unverhoffte Unterbrechung seines Vortrags reagiert. Anschließend betritt Ben den Raum hinten rechts. Dort benutzt er die Fotos, um Ripburger bloßzustellen, und der Spieler darf sich wieder einmal an einer langen Filmeinlage erfreuen.

Danach hängt Ben am Kühler eines LKW, der von Ripburger gesteuert wird. Er öffnet den Kühlergrill und die obere Klappe. Ripburger streckt



seine Hand nach außen – diese schnappt man sich und steckt sie in den Kühler. Nach einer anstrengenden Tour kommt Ben hinten auf dem Fahrzeug an und durchtrennt mit dem bewährten Stemmeisen die Benzinleitung ganz rechts.



Jetzt nähert sich das Spiel dem Finale. Im Innern des Riesenflugzeugs klettert man ungeachtet der Schüsse die Leiter empor. Im Cockpit schaltet man den Bildschirm an und aktiviert dann den Landegang im Menü START / NACH DEM START / GÄNGE.

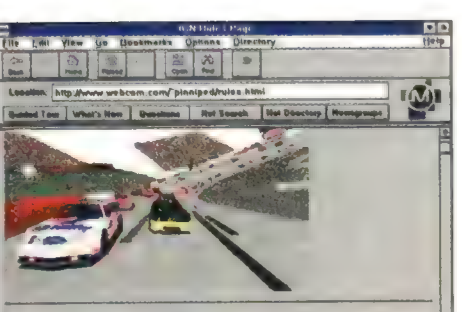


Wenn Ben danach auf dem Dach der Fahrerkabine des LKW ist, klettert er hinein. Den Bildschirm, den er vorfindet, schaltet er ein. Erst wird das Verteidigungsmenü angewählt, dann das Maschinengewehr – und ballern!

Zurück geht es ins Flugzeug. Links ist das Motorrad. Jetzt schnell raus, bevor alles explodiert! Zur Belohnung für beherzte Bikertaten gibt es eine letzte Filmsequenz – geschafft! Alsdann, liebe Adventure-Freunde: Gute Fahrt!

Rennen im Netz

Die "Datenautobahn" macht's möglich: Spieler in Deutschland fahren per Computer in einer Liga gegen Konkurrenten aus der ganzen Welt.



The Official Rules for the IGN and IWR Racing Series!

IGN Rules

Opponents will be at 97% for all race. There will be 15 AI opponents in your race.

Only the default car settings with the provided with the game will be allowed. That means either ACE, FAST, EASY, or QUAL. However you may modify certain aspects of the car as defined below.

For IGN Modifications to Cross-Weight, Tire Pressure, and Steering Lock are allowed!

For IWR odifications to Cross-Weight, Tire Pressure, Stagger, and Steering Lock are also allowed.

Scoring

So geht's: Ausführlich werden die Regeln erklärt

Die schnelle Strecke von Talladega hat's gebracht: eine spitzenmäßige Qualifikationszeit. So liegen die Chancen auf einen der vorderen Plätze im eigentlichen Rennen ziemlich gut. Endlich ergibt sich wieder die Gelegenheit, ein paar Punkte gutzumachen und die Position im Gesamt-Placement zu verbessern, nachdem die Rennen in Phoenix und New Hampshire nicht so toll gelaufen sind. Und meine Zeit im eigentlichen Rennen sieht auch nicht übel aus. Mann, bin ich gespannt, was die anderen inzwischen geschafft haben! Um das zu erfahren, muß ich aber noch ein paar Tage warten. Dann fehlt nur noch Watkins Glen International, nächste Woche ...

Die Rennbegeisterung hat mich fortgerissen – aber die schnellen Wagen, die hier um Punkte und Plazierungen kämpfen, bewegen sich nicht im realen Pistenstaub, sondern in den Leitungen internationaler Datennetze. Wer an einer der simulierten Rennserien im Internet teilnehmen will, muß zweierlei mitbringen: Begeisterung für NASCAR- oder IndyCar Racing und einen Zugang zum Internet mit dem darin eingebetteten World Wide Web. Hier bekommt das Wort "Datenautobahn" einmal eine ganz neue Bedeutung.

Die Grundidee der simulierten Rennserien beruht auf der Erkenntnis, daß es viel interessanter ist, in einer Liga gegen Mitspieler aus aller Herren Länder zu fahren als immer nur gegen den heimischen Computer. Jede Woche wird ein Rennen gefahren. Als Grundlage dafür dienen die beiden bekannten Autorenn-Spielprogramme NASCAR Racing und IndyCar Racing, die bei den Teilnehmern vor Ort vorhanden sein müssen. Den Auftakt des simulierten Motorsportspektakels bildet wie im wirklichen Leben die Qualifikation. Die Ergebnisse schickt man dann per Netz an eine Zentrale, die alle Daten sammelt und aus ihnen die Positionen für das eigentliche Rennen ausrechnet. Ein paar Tage später ist es dann soweit, und es wird ernst. Auch der eigentliche Pistenwettstreit findet nicht etwa per Echtzeitkopplung statt – vielmehr fährt jeder Teilnehmer das Rennen zunächst wieder für sich allein, um das Ergebnis dann an die Zentrale zu schicken. Die sorgt schließlich dafür, daß die Ergebnisse in die Tabelle eingearbeitet werden, die dann in den einschlägigen "World Wide Web"-Seiten weltweit für jedermann abrufbar sind. Parallel dazu gibt die Zentrale eine Art elektronischer Zeitung heraus, in der über das Rennen berichtet wird – natürlich mit Bildern von den erfolgreichen Wagen. Um unverwechselbar zu sein, malt der NASCAR-Profi sein Auto natürlich individuell an. Zu diesem Zweck gibt es das Paintkit, das leider in der Anleitung zum Programm nirgends erwähnt wird. Und wer am Ende der Saison eine gute Plazierung hat, darf schon ein bißchen stolz sein ...

Dem Vernehmen nach arbeitet NASCAR-Hersteller Papyrus übrigens daran, in den USA Rennserien anzubieten, bei denen Online gefahren wird – dort werden dann nicht erst nachträglich die Ergebnisse ausgetauscht, sondern man fährt live und in Echtzeit gegen die Mitspieler. Leider läßt ein Großteil der Leitungen, die in Deutschland für die Datenübertragung verwendet werden, nur bescheidene Transfergeschwindigkeiten zu. Daher wird man hierzulange wohl in absehbarer Zeit nicht in den Genuß eines Live-Rennens über den Draht kommen. ❑

al

Hier wird gestartet

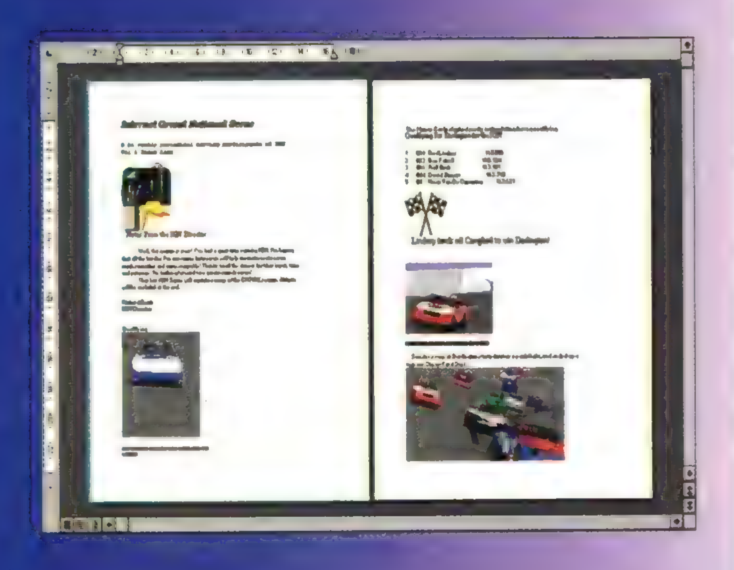
Wer bei einer der Rennserien mitmachen möchte, sollte sich einmal folgende WWW-Seiten anschauen, dort gibt's alle Infos:

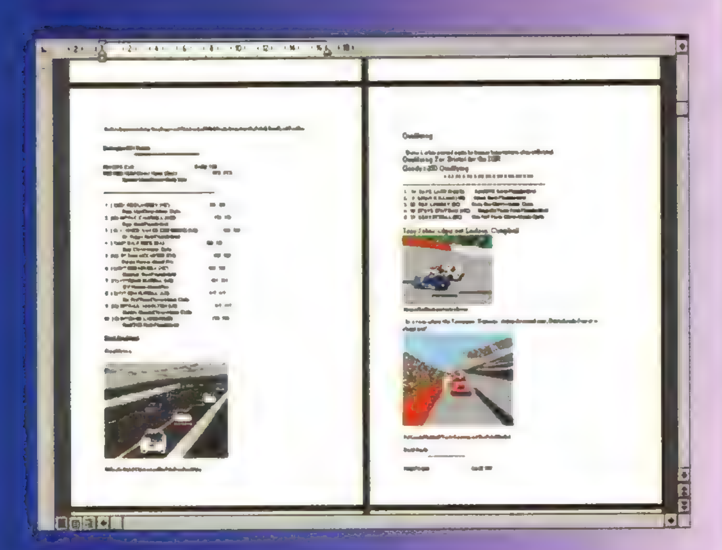
NASCAR Racing:
WWW.WEBCOM.COM/~ZYLLYX
WWW.WEBCOM.COM/~PINNIPED
WWW.XMISSION.COM/~IWCC

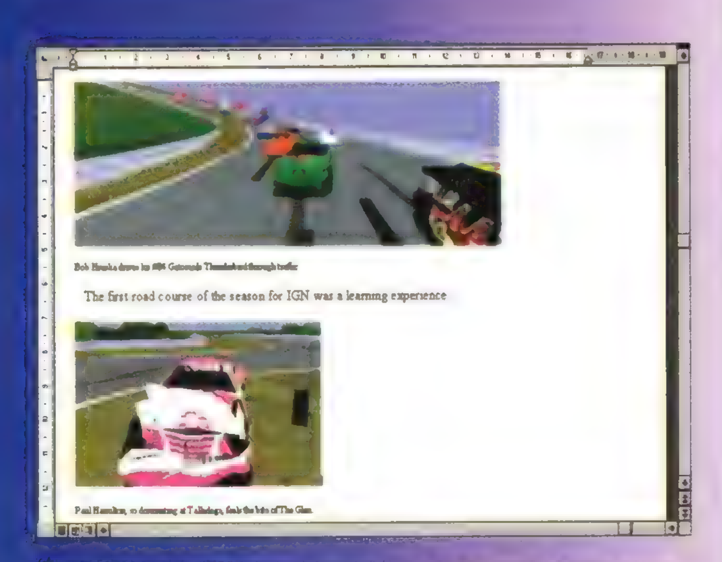
IndyCar Racing:
WWW.WEBCOM.COM/~SABATA/ICRS/INDEX.HTM

NASCAR, IndyCar und Formel 1 – was steckt dahinter?

NASCAR heißt die Organisation, die in den USA die sogenannten "Stock Car"-Rennen durchführt. Diese haben nichts mit den Autocrash-Shows zu tun, die bei uns in Deutschland unter dem Etikett "Stock-Car-Rennen" laufen. Es handelt sich vielmehr um seriöse Motorsportveranstaltungen, bei denen Autos laufen, die mit den bei uns geläufigen Tourenwagen vergleichbar sind. Im Bereich der hochgezüchteten Renner bewegen sich hingegen die IndyCars – diese Klasse ist noch am besten vergleichbar mit der Formel 1. Tatsächlich entstanden die IndyCar-Rennen aus dem Formel-1-Motorsport heraus (auf der Rennstrecke Indianapolis). Aufgrund unterschiedlicher Anforderungen entwickelten sich die beiden Klassen dann seit den 50er Jahren immer weiter auseinander. Heute sind IndyCars bis zu 180 kg schwerer und mit stärkeren Motoren ausgerüstet als Formel-1-Wagen.







Eine Zeitung der besonderen Art – bei diesen Newslettern dreht sich alles um die aktuellen Rennen. Umfangreiche Auszüge aus den "Motorsportnachrichten" des Internet findet Ihr übrigens auf der CD zum vorliegenden Heft.

Auch im Bereich der Werbespiele tut sich einiges in Richtung Autorennen. "2 Fast 4 You" ist der lebendige Beweis dafür, daß nicht nur kommerzielle Anbieter rasante Spiele produzieren können.

Ein flotter Käfer ...

Jetzt geht's um die Wurst!

2 Fast 4 You

Konfiguration: ab 386/33 (VGA), SoundBlaster, Gravis Gamepad, Vollversion: **10 DM**, Entwicklung: **The Art Department**, Vertrieb: **Bi-Fi**, c/o **Ketchum PR**, Schwanthaler Straße 69, 80336 München.

Das Art Department in Bochum hat wieder zugeschlagen: Im Auftrag von Bi-Fi kommt **2 Fast 4 You** auf den Markt. Nach dem Jump'n'Run *Snack Zone*, das mehr "Run" als "Jump" war, und dem Adventure *Action in Hollywood* dreht es sich bei dem dritten Computerspiel der Minisalami um ein actionreiches Autorennen.

Sechs skurrile Fahrzeuge treten gegeneinander an, ein aufreibendes Rennen zu gewinnen. Mit von der Partie seid Ihr, in einem Wagen Eurer Wahl. Auf der Straße ist fahrenderweise vom Big-Foot-Truck über Yellow-Cab-Taxi bis zum aufgemotzten Bi-Fi-Käfer alles anzutreffen. Hinzu kommen diverse nette oder weniger nette Gegenstände, die einem die Fahrt abenteuerlicher gestalten. Unter grauen Halbkugeln verstecken sich verschiedene Hilfsmittel: Raketen beschleunigen den Wagen kurzzeitig auf Höchstgeschwindigkeit, der Turnschuh hilft beim Wegkicken von Gegnern, mit der Sprungfeder überspringt Ihr beliebige Objekte, der Gartenzwerg läßt das gegnerische Auto in Eurer

In fernen Landen jagen die flotten Renner über Stock und Stein



unmittelbaren Nähe zusammenschrumpfen, die Stoppuhr bremst den Rivalen ab und das Schutzschild macht Euch unverwundbar.

Pack die Salami in den Tank

Ziel ist es, möglichst immer einen Vorrat von neun Bi-Fis im Wagen zu haben, nur so erreicht er seine Höchstgeschwindigkeit. In dem Fall bedeutet jede Wurst 2 km/h. Bei Feindberührung verliert Ihr die eine oder andere.

Zweispielermodus mit Split-Screen



Meiden solltet Ihr die Öllachen. Habt Ihr eine überfahren, bedankt sich der Wagen mit einer freundlichen Pirouette. Genauso unangenehm sind diese kleinen gelblichen Haufen. Sie bestehen aus einer Mischung aus Kleber, Kaugummi und Nußnougatcreme. Und bis das Zeug sich wieder von den Reifen gerubbelt hat, geht es erst einmal im Schleichtempo voran.

Um dem so gut wie möglich vorzubeugen, wären ein paar Übungsrunden auf leerem Kurs gegen die Uhr angebracht. Wenn Ihr dort fit genug seid, dann solltet Ihr Euch auch unbedingt an den *Supercup* wagen. Dabei handelt es sich um ein Gewinnspiel, an dem jeder Spieler von *2 Fast 4 You* teilnehmen kann. Dafür schickt Ihr Eure Bestzeit, die fälschungssicher mit Eurem Namen verschlüsselt wird, bis 16. Oktober 1995 zu Bi-Fi. Die fünf besten Fahrer kommen in die Endausscheidung und kämpfen um ein Wochenende im Cyberspace-Center Trocadero in London.

Aber wem das alles immer noch zu langweilig erscheint, der sollte sich unbedingt mal Freund/Freundin, Bruder/Schwester, Oma/Opa unter den Arm klemmen und vor den Computer schleifen. *2 Fast 4 You* bietet einen hervorragenden Zweispielermodus. Auf dem geteilten Bildschirm könnt Ihr gleichzeitig an einem Rechner gegeneinander antreten. ❑

bt

Ich fahr' Taxi!



Vor jeder Runde werden die Bedingungen angegeben

Taxifahrer haben schon einen schweren Job – vor allem dann, wenn sie auf Straßen unterwegs sind, an denen ständig herumgebastelt wird.

Taxi Run
Konfiguration: ab 286 (VGA, Maus), Registrierung: 12 US-Dollar, Entwicklung und Vertrieb: **Soleau Software**, 163 Amsterdam Avenue, Suite 213, New York, NY 10023, USA.

SHAREWARE

An irgendwas erinnert mich dieses **Taxi Run**. In grauer Vorzeit gab es doch ein Spiel, bei dem eine Pipeline aus zufällig ausgewählten Rohrstücken zusammengesetzt werden sollte. Ja, richtig, *Pipemania* hieß das Ding.

Bei *Taxi Run* sind es anstatt der Rohrleitungen Straßenteile: Kurven, Kreuzungen und gerade Stücke sind auf dem Spielfeld verteilt und müssen so gedreht werden, daß daraus eine zusammenhängende Strecke entsteht. Doch damit nicht genug: In jeder Runde muß sich der Spieler Geld durch die Beförderung von Fahrgästen verdienen – eben richtige Taxifahrerarbeit.

Zeit ist Geld

Die ganze Geschichte hat jedoch einen nicht zu übersehenden Haken, denn jedes Teilstück der Straße kann nur einmal befahren werden (ausgenommen Kreuzungen). Wer zu lange trödelt und lieber in der Weltgeschichte herumfährt, verbaut sich wie beim guten alten *Tron* den weiteren Weg. Die gesperrten Felder werden wieder freigegeben, sobald ein Fahrgast aufgenommen oder abgeliefert wird. Das Ziel der Fahrt ist jeweils mit einem Kreuz markiert.

Gespielt wird *Taxi Run* mit der Maus. Ihr klickt die Straßenteile an und dreht sie damit im Uhrzeigersinn um 90 Grad. Bis das Taxi sich in Bewegung setzt, habt Ihr ein paar Sekunden Vorsprung – ein guter Diesel braucht nun mal ein wenig Vorglühzeit. Bis zum Start des Wagens solltet Ihr zumindest schon die ersten Streckenteile fertig haben. Wenn sich die Kraftdroschke einmal in Bewegung gesetzt hat, heißt es klotzen, nicht kleckern. Denn sobald der kleine gelbe Wagen von der Straße abkommt, ist das Spiel verloren.



Der Taxi Driver kurz vorm Aufsammeln seines ersten Fahrgastes

Über sieben Brücken ...

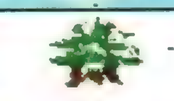
Am Rande des Spielfelds befinden sich Brücken, die das Taxi auf die jeweils gegenüberliegende Seite führen – wer dort nicht schnell genug für freie Bahn sorgt, erlebt eine böse Überraschung.

Ziel des Spiels ist es, pro Level einen festgesetzten Geldbetrag einzufahren und eine bestimmte Anzahl von Fahrgästen zu befördern. Erst dann ist ein Taxi-Run erfolgreich abgeschlossen. Pro gefahrener Strecke bekommt Ihr einen Grundlohn zuzüglich Fahrgeld, wenn ein Fahrgast an Bord ist. Sind die geforderten Bedingungen erfüllt, könnt Ihr das Taxi sich selbst überlassen und die Runde damit beenden – oder Ihr spielt einfach weiter, um noch ein paar Punkte zu sammeln.

Das Spielehaus Soleau Software aus New York hat sich auf gewaltfreie Logik- und Strategiespiele für die ganze Familie spezialisiert. Und in der Tat: *Taxi Run* ist eine knifflige Spielerei auf vier Rädern, die eine gewisse Portion vorausschauendes Planen und Geschwindigkeit erfordert und somit auch in unserem Heft nicht fehlen darf.

❑ *bt*

In 90 Minuten











Rasante Fahrmanöver in Schnee und Eis

Wann hat man schon Gelegenheit, ein Autorennen inmitten staunender Kamele auf heißem Wüstensand zu erleben? Oder in einem Kalifornien, dessen strahlend blauer Himmel mit lauter US-Sternchen bemalt worden ist? In einer Großstadt, umgeben von wildgewordenen Taxis? Oder in Grönland, im tiefsten Schnee? **Road Hog** aus dem Hause Ticsoft in Karlsruhe bietet Rennspaß rund um den Erdball.

Ihr sitzt in einem Vehikel, das sich auf den zweiten Blick als Mischung zwischen Kart- und Formel-1-Rennwagen zu erkennen gibt. Eure Aufgabe besteht darin, das merkwürdige Fahrzeug auf jedem der verfügbaren Kurse möglichst schnell ins Ziel zu manövrieren – klar, nicht? Unterwegs ist aber allerhand auf der Strecke los, schließlich sind noch elf weitere Hobbyrennfahrer mit Euch auf der Piste.

Gestartet wird das Spiel von einer Weltkarte aus. Dort wählt Ihr Euch einen der Plätze aus, an denen die Programmentwickler eine Rennstrecke angelegt haben. Zu jeder der Strecken wird eine kurze Geschichte erzählt: Was auf Euch zukommt und wie Ihr Euch angesichts dessen verhalten solltet – das allein strapaziert die Lachmuskeln schon gehörig.

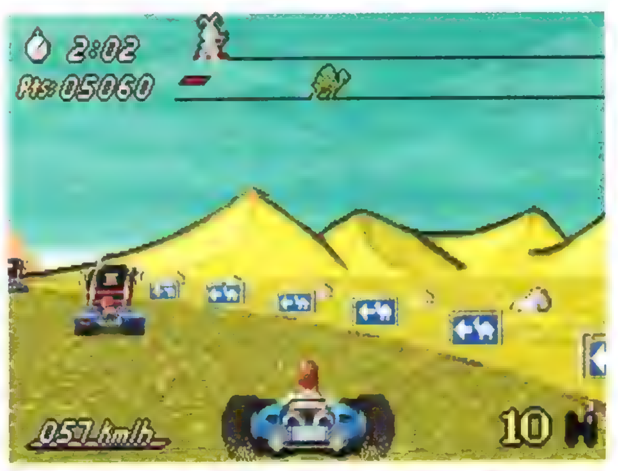
Es folgt das eigentliche Rennen. Wer hier auf einer Strecke als Sieger hervorgeht, der zieht weiter zur jeweils nächsten Station: Wir folgen der klassischen roten Linie auf der Landkarte à la Indiana Jones. Jede Strecke konfrontiert Euch mit skuril-typischen Objekten, neuen Gegnern und Umständen.

Ein heißes Rennabenteuer erwartet Euch bei "Road Hog" (zu deutsch: Verkehrsrowdy). Die Strecken für das turbulente Berg-und-Tal-Fahrvergnügen sind über den gesamten Globus verteilt und genauso merkwürdig wie die tollkühnen Fahrer, die ein waghalsiges Rennen nach dem andern bestreiten.

Das Rennen

Ihr beginnt Eure Fahrt an einem sonnigen Nachmittag an der Küste Südamerikas, wo außer Sonne, Strand und Meer nicht viel los ist. Es folgt eine hektische Jagd durch ein nordamerikanisches Stadtgebiet, die eine Fahrweise nach der Präventivschlag-Methode nahelegt – kickt die Taxis von der Straße, bevor sie Euch gefährlich werden können! Schließlich sind die umherkreuzenden Fahrer in ihren gelben Mülleimern mehr als unfreundlich und halten selbst recht wenig von Verkehrsregeln.

Aber auch die asiatische Nachtfahrt hat es in sich: Es regnet in Strömen, und die Scheinwerfer Eures Flitzers sind ausgefallen. Aber da liegen überall auf der Straße so merkwürdige, leuchtende Kristalle, die man besser mitnehmen sollte.



Das geht auf keine Kamelhaut: staubiges Rennen in der Wüste



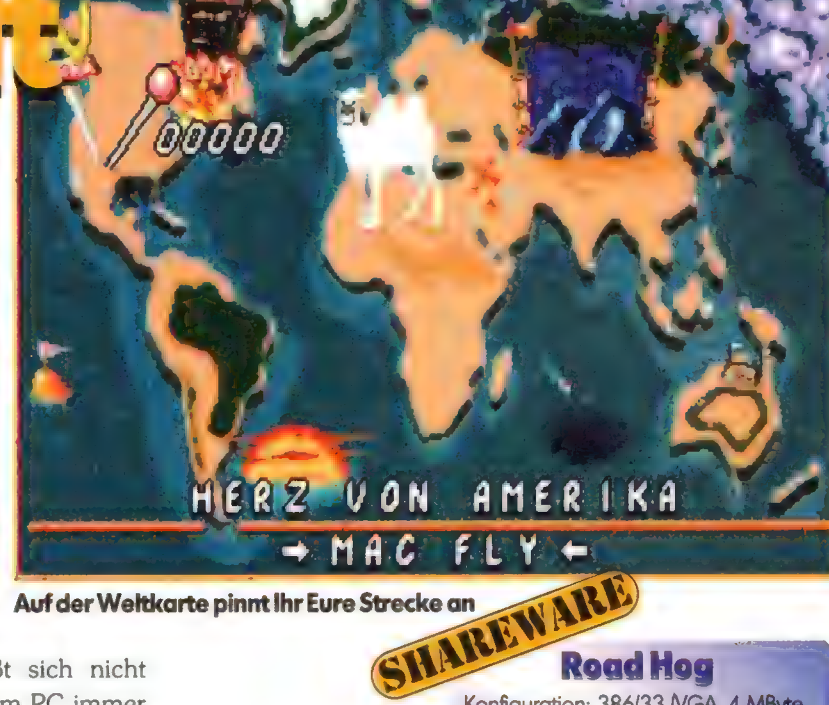
Ich will Kühe!

In Grönland schließt Ihr Euch der Aktion "Ein Herz für Tiere" an. Hunderte von Yeti-Babys sind auf der Straße höchster Gefahr ausgesetzt. Nehmt sie alle mit, sonst gibt es Punktabzug.

Die wohl weltweit einmalige Unterwasserrennbahn befindet sich mitten im Pazifischen Ozean. Gut beschwert und mit wenig Luft in den Reifen donnert Ihr über den Meeresboden und nehmt freundliche Seepferdchen per Anhalter mit, die sich mit Bonuspunkten bei Euch dafür bedanken.

Hektisch wird es im Herzen der USA. Sogar am Himmel sind Stars & Stripes zu erkennen. Davon relativ unberührt laufen hier und da schon einmal ein paar Kühe über die Straße und versperren den Weg. Obwohl so mancher gern einmal eine Kuh fliegen läßt, ist das in diesem Fall unangebracht, da jeder unnötige Aufprall Zeit kostet. Von der Weide direkt in die Wüste Ägyptens kommt Ihr beim nächsten Rennereignis. Gefährliche Albino-Monsterkamele starren Euch

um die Welt



Auf der Weltkarte pinnt Ihr Eure Strecke an

vom Fahrbahnrand an – dort bleiben sie zum Glück auch. Aber die aus jedem gutsortierten Western bekannten Sträucher, die immer durchs Bild fliegen, machen dem Spieler hier das Leben und Fahren reichlich schwer.

Gleich um die Ecke soll angeblich ein Aufklärungsflugzeug auf eine ganz und gar friedliche Gasfabrik eines nicht näher zu nennenden Orientdiktators gefallen sein. Dementsprechend verseucht ist auch die nächste Rennstrecke.

Ein ewiges Auf und Ab

Die Kulturen im fernen Ostasien erscheinen unsereinem höchst fremdartig. Schon die merkwürdigen Buddha-Statuen am Straßenrand wirken alles andere als vertraut. Auf der Straße stehen riesige Gongs in drei verschiedenen Farben. Andere Länder, andere Sitten: Trifft man nacheinander von jeder Sorte einen Gong, so beginnen die folgenden zu flackern und bringen beim Einfangen glatt doppelt so viele Punkte ein wie im einfarbigen Zustand.

Durch das Einstellen verschiedener Parameter im Editor läßt sich der Streckencharakter beeinflussen

Streckenarbeiten

Die Strecken sind nicht hübsch eben, wie man dies von anderen Autorennen gewohnt ist, sondern winden sich teilweise serpentinenartig über Berg und Tal. Wer die vorgegebenen Strecken noch nicht abwechslungsreich genug findet, der kann zahlreiche Parameter mit Hilfe eines im Programm integrierten Editors verändern. Der Streckenverlauf selbst läßt sich nicht editieren – er wird vom PC immer wieder spontan berechnet. Aber die Parameter, die sich vom Benutzer einstellen lassen, sind auch nicht von Pappe: Zu wählen sind Kurvenhäufigkeit, Steigungsgrad der Hügel, Anzahl der Hindernisse, Straßenbreite und -länge, Anzahl der Gegner und schließlich das passende Szenario.

Das Spiel *Road Hog* ist von seinem Stil her Skunny Karts oder Wacky Wheels ähnlich. Die einzelnen Elemente der Grafik sind mit Texturen versehen, die perspektivisch verzerrt werden. Die Bildausgabe arbeitet aber eine Ecke schneller als bei den genannten Kollegen, so daß Road Hog auch auf langsameren Systemen noch spielbar ist. Durch das Einstellen der Detailgenauigkeit lassen sich dem Spiel bei Bedarf noch ein paar zusätzliche Geschwindigkeitsreserven entlocken.

Die Steuerung von *Road Hog* ist für das Gravis Gamepad optimiert worden. Aber keine Bange: Auch wer "nur" die PC-Tastatur benutzt, braucht keine Abstriche hinzunehmen: In den Menüs sind neben den farbigen Gamepad-Knöpfen auch immer die entsprechenden Tasten auf dem Keyboard angezeigt. Die Steuerung des Spiels bietet keine besonderen Tücken, und der flotte Spielablauf hat PC-Spieler jeden Alters im Nu zu leidenschaftlichen *Road Hog*-Fahrern gemacht. ❑

bt

SHAREWARE

Road Hog

Konfiguration: 386/33 (VGA, 4 MByte, EMS), Gravis Gamepad, Registrierung: 30 Level **39,90 DM**, 45 Level **59,90 DM**, Entwicklung: **Ticsoft**, Programmierung und Grafik: **Teacy**, Musik und Effekte: **Chaos Design**, **Teacy**, Vertrieb: **JEC**, Waldstraße 49, 72133 Karlsruhe.



Diese netten Yeti-Kinder sollen eingesammelt werden

Wenn drei Leute gleichzeitig am Computer sitzen und "Slicks'n'Slide" spielen, treibt der fahrerische Größenwahn Blüten. Und auch "Super Speed" begeistert nach dem Motto "Gib Gas – ich will Spaß!"



Slicks'n'Slide: Mehr Geld – bessere Ausstattung – bessere Chancen

Slicks'n'Slide 1.29
Konfiguration: 386/33 (550 KByte Base Memory), AdLib/SoundBlaster, GUS, Maus, Joystick, Registrierung: **20 DM** (Updates 10 DM), Entwicklung und Vertrieb: **Timo Kauppinen**, Hallintie 14, 76850 Naarajarvi, Finnland.

SHAREWARE

"Platz da – jetzt komm'

Der Schauplatz: ein durchschnittliches deutsches Studentenzimmer – nämlich meines. Auf und vor dem Bildschirm meines PC hatte **Slicks'n'Slide**, das seit einer guten Viertelstunde lief, bereits eine dampfende Rennstreckenatmosphäre geschaffen. Und plötzlich tönte es neben mir mit rauher Siegerstimme: "Platz da, hier kommt Schumi! ..."

Na ja, auf DEN Vergleich hatte ich nur gewartet. Nicht genug damit, daß mein Rivale vor dem Schirm, Michael "Jam" McDeff, schon den gleichen Vornamen trug wie der deutsche Formel-1-Star – nun war es bereits soweit, daß er sich in puncto Fahrkunst mit diesem verglich. Es war McDeff gelungen, mich und mein Fahrzeug sanft von der Brücke zu stoßen, woraufhin er selbst erst einmal das Gelände neben der Rennstrecke erkundete. Nichtsdestotrotz gab es als Belohnung für den falschen Schumi am Schluß eine satte Siegesprämie, die er dazu nutzte, seinem Wagen eine neue Panzerung zu verpassen. Diese Maßnahme wiederum verhieß in meinen Augen nichts Gutes für den Fahrstil, den er in der nächsten Runde praktizieren würde ... *Slicks'n'Slide* ist ein Shareware-Spiel aus Finnland in bester *Super Sprint*-Tradition – also ein Autorennen, das die Spieler aus der Vogelperspektive sehen. Die zahlreichen mitgelieferten Strecken lassen sich nur von demjenigen unbeschadet durchfahren, der die Steuerung voll im Griff hat. Und das ist gar nicht so einfach, denn in diesem Spiel haben die Wagen eine ausgeprägte Neigung zum Schleudern. Durch jede der vielen Kurven kommt man nur dann heil und ohne Crashs, wenn man jeweils schon lange vor dem Kurveneinstieg vom Gas geht und dann erst im Scheitelpunkt wieder beschleunigt – ganz so, wie es der Physiklehrer immer gesagt hat, wenn er von Massenträgheit und Fliehkraft redete.

Zugegeben: Wenn man allein gegen den Computer spielt, entwickelt sich *Slicks'n'Slide* bald zur Schlaftablette. Auch wer noch so schlecht ist, kommt irgendwann durch alle Kurse – selbst die schlappsten Fahrer werden nicht disqualifiziert. Andererseits sind die computergesteuerten Konkurrenten so gut, daß man gegen sie kaum eine Chance hat.

Slicks'n' Slide: Ob die Erkundung des Straßengrabens wohl Spaß macht, Champion?

Schon mit einem menschlichen Gegner wird es aber sehr spaßig. Zu dritt ist's genial, zu viert natürlich auch – sofern man es schafft, sich als Quartett an eine einzige Tastatur zu quetschen. Bei der allerneuesten Spielversion lassen sich die Autos übrigens auch bewaffnen – so kann man den Mitspielern richtig Dampf machen, nach der Devise "Kleine Gemeinheiten erhalten die Feindschaft". Wer es lieber seriös mag, schaltet diese Option im Menü einfach ab.

Registrierte User bekommen als Bonus noch 130 Strecken und einen Track-Editor, mit dessen Hilfe und einiger Mühe man sich maßgeschneiderte Rennkurse



"Die letzten Sekunden vor dem Start, verehrte Zuschauer..."

Super Speed – die Tasten

Funktion:	Beschleunigen	Links	Rechts
Spieler 1:	linke SHIFT-Taste	Y	⌘
Spieler 2:	rechte SHIFT-Taste	←	→
Spieler 3:	Joystick 1	Joystick 1	Joystick 1
Spieler 4:	Joystick 2	Joystick 2	Joystick 2

Super Speed
Konfiguration: 386/33 (550 KByte Base Memory), AdLib/SoundBlaster, Joystick, Registrierung: **20 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Tom Fresen**, Kollenrodtstr. 64, 30161 Hannover.

SHAREWARE

anlegen kann. So ist es dem ehrgeizigen Spieler möglich, schon bei der Streckengestaltung schön fies zu sein.

Ein weiteres Programm aus der Reihe "Wie kupfere ich *Super Sprint* am dreistesten ab?" heißt **Super Speed**. Die Grafik ist bunt und klar,



aber viel weniger detailliert als bei *Slicks'n'Slide*. Der Sound erinnert im Positiven wie im Negativen an alte C-64-Tage: kräftig und vollklingend, passend zum Spiel, aber nicht gerade das, was man "realistisch" nennt. Spielerisch gleicht *Super Speed* seinem Vorbild wie ein Ei dem anderen: Von Pfützen (als Hindernisse) bis zu Schraubenschlüsseln (zum Aufrüsten des Wagens) ist alles vorhanden, was dem *Super Sprint*-Fahrer ein heimisches Gefühl verschaffen kann. Dazu gibt es allerdings noch ein paar Features, die beim Original nicht vorhanden waren, wie beispielsweise Geister und Kegel. Was nach dem Starten des Programms sofort auffällt, ist das Fehlen des reichhaltigen Menüs, das man von anderen Spielen dieser Art gewohnt ist. Es gibt keine Optionen einzustellen, keine unterschiedlichen Wagen stehen zur Auswahl. Kein Hin und Her, kein langes Drumherum – nach diesem Motto scheint das ganze Programm geradlinig gestaltet zu sein. Die Wagen schlittern hier weniger als etwa bei *Slicks'n'Slide*. Im sportlichen Gegeneinander mehrerer Leute bietet die finnische Schlitterorgie möglicherweise den höheren Fun-Faktor, aber beim Solospiel zeigt *Super Speed* seine Stärken.



Super Speed: Strahlende Sieger auf dem Podest

Wer hier schlecht fährt, fliegt gnadenlos raus. Das spricht den Ehrgeiz an, möglichst weit zu kommen. In der Shareversion sind zwar nur drei Kurse enthalten. Wenn diese aber geschafft sind, geht's mit neuen Hindernissen und insgesamt erhöhtem Schwierigkeitsgrad von vorne los, so daß immer wieder eine neue Herausforderung da ist. Die "de Luxe"-Version für 20 DM bringt sechs weitere Strecken und drei geheimnisvolle Bonusrunden für ein Spiel mit ausgesprochenem "Just-another-try"-Faktor. ❑

al

Kleiner Slicks'n'Slide-Begleiter

Die Anzeigen

Die Statusleiste im Spielbildschirm kann zunächst etwas verwirrend wirken. Hier eine kurze Erklärung: Links unter dem *Slicks'n'Slides*-Logo wird der Streckenrekord angezeigt. Rechts daneben befinden sich Anzeigekästchen, eines für jeden Spieler. Wenn die Anzeige in Blau erscheint, gibt die erste Ziffer die Anzahl der gefahrenen Runden an. Ist die Schrift dagegen gelb, nennt die Zahl die derzeitige Position des Spielers. Die roten und gelben Balken zeigen Schäden des Wagens und den Treibstoffstand im Tank an.

Die Tasten

Funktion	Beschleunigen	Bremsen/Ballern	Links	Rechts
Spieler 1	CAPS LOCK	SHIFT links	Y	X
Spieler 2 (am numerischen Block)	7	4	0	ENTER
Spieler 3	0	O	U	+
Spieler 4	Z	H	B	N

<F1> .... Menü
<F9> .... Pause
<F10> .... Rennen beenden
<F12> .... "Boss Key"
<ESC> .... nächste Strecke
<Strg>-<F12> .... Schnellausstieg

Tips'n'Tactics

Die verschiedenen Fahrzeuge haben unterschiedliche Fahreigenschaften. Der beste Allrounder ist wohl der "Slick Car". Wenn man die Optionen so einstellt, daß vor jedem neuen Kurs die Wagen gewechselt werden können, sollte man sich die jeweils folgende Strecke gut ansehen und bei kurvenreichen Kursen ein wendiges Fahrzeug nehmen – zum Beispiel das Motorrad. Der schnelle "Sports Car" empfielt sich nur dann, wenn lange Geraden und nur wenige scharfe Kurven bevorstehen.

Wer die "harte" Version ohne Fahrzeugwechsel spielt, kann sich natürlich nur über die Ausstattung auf den jeweils nächsten Kurs einstellen: Für schnelle Strecken empfiehlt es sich, den Motor aufzumotzen, für verzwickte Kurven sollte man den Rädern etwas Tuning gönnen.

Soundtechnische Probleme?

Nicht ganz pflegeleicht ist bei *Slicks'n'Slide* der Sound. Zuerst ist zu beachten, daß veränderte Sound-Einstellungen erst nach einem Neustart des Programms aktiviert werden. Mit etwas Pech kann es danach aber zu einem Systemabsturz kommen. Nicht verzweifeln! Folgende Tips sollten weiterhelfen:

1) mehr Base Memory (unterhalb der 640-KByte-Grenze) freigeben
2) die Variable "Blaster" setzen (wie das geht, ist im Textfile SLICKS.TXT auf der CD beschrieben)
3) die Interruptfrequenz manuell festsetzen (in der Kommandozeile beim Aufruf des Programms: **SLICKS /M:*frequenz***, dabei sollte der Wert von "*frequenz*" bei 486- und Pentium-Rechnern 22.000 betragen)

Wenn's dann immer noch nicht läuft: SLICKS.CFG löschen und nie wieder Sound einschalten ...

Anschnallen bitte!

Wüste, so weit das Auge reicht. Mußte ich denn auch den einzigen Zaun weit und breit mitnehmen?



Wer schafft wen – ich die Zeit oder die Zeit mich?

"Es ist alles nur geklaut ..." – Wer kennt den Song nicht? Auch die Elemente, die in Tengens 3D-Autorennspiel **Race Drivin'** verarbeitet worden sind, hat man hier und da schon gesehen. Man wählt zwischen gewöhnlichen Rennstrecken und Stunt-Schikanen. Wahlweise wird nach Zeit gefahren oder ein Wettstreit gegen computergesteuerte Gegner ausgetragen. Unterschiedliche Fahrzeugtypen stehen zur Auswahl, nach Wunsch mit Automatik- oder Schaltgetriebe. Darüber hinaus gibt es bei *Race Drivin'* noch eine Zwei-Spieler-Option. Die unterstützt zwar keinen Modem- oder Netzwerkbetrieb, erlaubt dafür aber das Spielen auf zwei per Nullmodem-Kabel miteinander verbundenen Rechnern. Für ein spontanes Wettrennen gegen einen Arbeitskollegen am Nachbar-PC reicht es allemal.

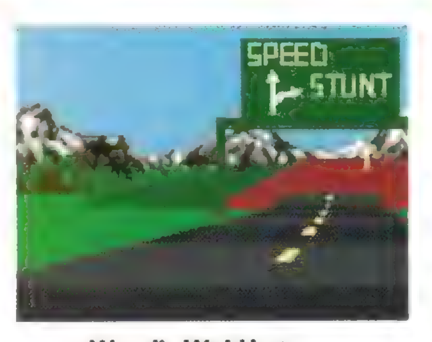
Das Besondere an *Race Drivin'* sind nicht die eben beschriebenen Optionen. Auch Grafik und Sound bieten nichts, was man nicht anderswo schon in vergleichbarer Qualität oder besser gesehen hätte. Nein, das wirklich Umwerfende an diesem Programm ist die Tatsache, daß es all diese durchaus ernstzunehmenden Ausstattungsmerkmale ganz und gar kostenlos bietet: *Race Drivin'* ist Freeware!

Sucht Ihr eine leicht verdauliche Autosimulation für zwischendurch, eine gaaanz günstige? Na, dann fahrt mal los mit "Race Drivin'"!

Denjenigen, die die Entwicklerfirma Tengen nicht kennen, wollen wir schnell noch verraten, daß sich hinter diesem Namen die ehemalige Spieleschmiede Atari Games verbirgt – vormals die Spielesoftware-Abteilung des kalifornischen Computerherstellers Atari. Tengen ist seit Jahren mit Automaten- und Konsolenspielen unter anderem für Nintendo-Systeme auf dem Markt. Daß ein so renommiertes Spielehaus plötzlich ein ausgewachsenes 3D-Rennspiel als Freeware freigibt, ist erstaunlich – und erfreulich.

Race Drivin'
Konfiguration: ab 386/16, Maus, Joystick, SoundBlaster, Roland, Registrierung: **entfällt** (Freeware), Entwicklung: **Tengen**, Vertrieb: **Domark**, England.

Und *Race Drivin'* macht Spaß! Die Steuerung hat zwar ihre Tücken und läßt sich erst nach intensivem Training in den Griff bekommen – aber dafür wird der hoffnungsvolle Fahrer nach jedem Crash durch eine nette Rückblende erfreut, die ihm seine Fahrfehler noch einmal aus der Reporterperspektive vorführt. Krachen wird es öfter. Dafür sorgen unter anderem die computergesteuerten Verkehrsteilnehmer, die wie die Henker fahren und auch nichts dabei finden, dem Spieler gelegentlich in Geisterfahrermanier entgegenzukommen. Dabei darf man nicht etwa bloß mit schlanken Sportwagen rechnen: Ein echter Überraschungseffekt ist beispielsweise dann garantiert, wenn dem fröhlichen Stuntpiloten mitten im Looping ein ausgewachsener LKW (!) begegnet.



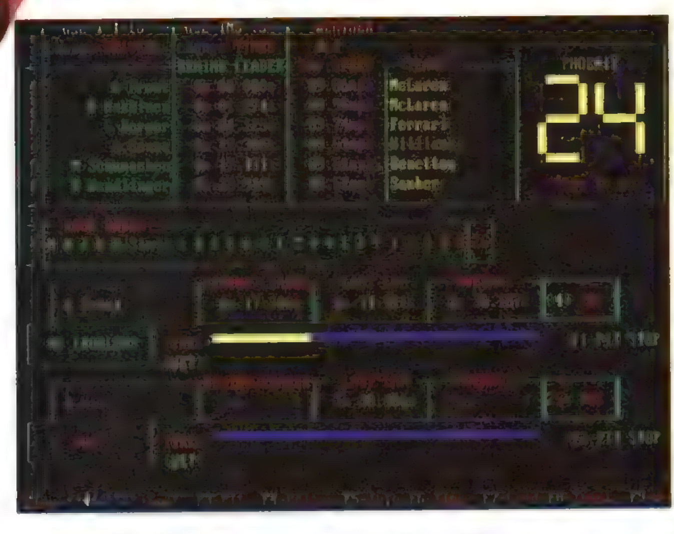
Wer die Wahl hat, hat die Qual: Runden klopfen gegen die Uhr oder lieber Purzelbäume schlagen?

Wie bei den meisten 3D-Rennspielen empfiehlt sich auch bei diesem die Steuerung per PC-Tastatur. Die Maus wird als Steuergerät zwar unterstützt, eignet sich aber nur bedingt. Zu träge werden die Mausbewegungen vom Programm umgesetzt. Auch auf den PC-Joystick sollte man besser verzichten.

Race Drivin' macht keinen Versuch, den grafisch hochgetunten kommerziellen Spitzengames ihren Rang abzulaufen. Die zwar hübsche, aber doch ziemlich flächige Grafik erlaubt es dem Programm, auch auf Rechnern der 386er-Generation noch ein Affentempo vorzulegen. Und immerhin hat man an Landschaftstexturen, Schilder und kleinere Gebäude am Straßenrand gedacht, die die jeweiligen Abschnitte etwas abwechslungsreicher gestalten. In fahrerischer Hinsicht kann ohnehin keine Langeweile aufkommen: Wer sich an die Straßenstrecke gewöhnt hat, wird spätestens bei Sprungschanze und Looping auf dem Stunt-Parcours ordentlich was zu tun kriegen. Korkenzieher und Tunnel sind weitere interessante Elemente der Strecke. Um den Gewöhnungseffekt auszuschalten, brauchte man allerdings einen Terrain-Editor – leider gibt es für dieses Spiel (noch) keinen.

Zusammenfassend sei gesagt: Es lohnt sich ganz gewiß, *Race Drivin'* zu installieren und zu spielen. Daß bei diesem Programm noch Wünsche offenbleiben, wird niemanden wundern – aber wie heißt es doch so schön: "In geschenkten Ölsardinen stochert man nicht nach Trichinen." ❑

Alexander Schmiegel/sz



Boxenstopp – jetzt? Oder doch noch nicht?... ◀



▶ Und hier die Pressestimmen zum Motorsportereignis des Tages

Ohne Moos nichts los

Grafik gleich Null, minimalistischer Sound – kann ein Spiel wie die schottische Managementsimulation "Grand Prix" überhaupt Spaß machen?

Grand Prix, Version 2

Konfiguration: 286 (ab CGA), Registrierung: **15 engl. Pfund**, Entwicklung: **Wizard Games**, Großbritannien, Vertrieb: **New Era Software**, P.O. Box 19, Livingston, EH27 8EH, Großbritannien.

SHAREWARE

Formel-1-Motorsport bedeutet wesentlich mehr als eine Handvoll waghalsiger Fahrer, die Kopf und Kragen riskieren, um Sekundenbruchteile herauszuschinden. "Formel 1" – das ist auch der Kampf um Sponsorengelder, das sind gewiefte Techniker, die versuchen, Wagen mit vorteilhaften Raffinessen an den Start zu kriegen, die dennoch den strengen Reglements entsprechen. Wer in diesem Busineß Erfolg haben will, muß ein ausgekochter Taktiker sein.

Während es Fußball-Managementgames wie Sand am Meer gibt, ist bei strategischen Managementsimulationen in Sachen Autorennen großes Suchen angesagt. Genug gesucht: Auf unserer CD findet Ihr die Shareversion des Spiels **Grand Prix** von Wizard Games / New Era Software. Ob es ein Zufall ist, daß gerade ein schottisches Softwarehaus die finanziellen Aspekte des Rennsports zum Thema für ein Spiel gemacht hat? Immerhin gilt Schottland ja als Wiege der Sparsamkeit. Wenn das stimmt, so wäre jedenfalls die optische Ausgestaltung des Programms typisch schottisch ausgefallen. Dennoch dürfte es für Freunde des Genres ein gefundenes Fressen sein: Mehr als genug Optionen ermöglichen vielfältiges Taktieren. Während des Rennens steigt der Adrenalinspiegel des Managers, wenn es darum geht, den Boxenstopp so lange wie möglich hinauszuzögern. *Grand Prix* kann fesseln – auch wenn sich die Bildschirmdarstellung leider auf Text und Balken beschränkt. Man merkt, daß das Spiel schon vor ein paar Jahren programmiert und seither nur jährlich an die Teamsituation der jeweils aktuellen Saison angepaßt worden ist. Daß man allerdings auch vor ein paar Jahren schon gut spielbare Managementsimulationen hatte, dürfte ja hinlänglich bekannt sein ... ❑

al

Frech und frecher

Hier ein paar Tips, wie man mit dem knappen Geld bei "Grand Prix" am besten haushält:

Es empfiehlt sich, nur die besten, aber nicht allzu riskante Fahrer zu kaufen – das Geld läßt sich beim übrigen Team ohne schlimme Folgen einsparen. Wer sich ans große Geld mogeln will, sollte anfangs gar nichts ausgeben und zunächst ein paar Jahre durchspielen. Da die Sponsorengelder konstant bleiben, hat man so bald ein hübsches Häufchen Geld zusammen.

Byte-Bastler können sich mit einem passenden Disk-Editor an den gespeicherten Spielständen zu schaffen machen – in Sachen Wagenqualität oder Geldbestand. Aber Vorsicht! Der Computer ist schlauer als mancher Banker und gleicht langsam aber sicher solche Mogeleien aus: Entweder läßt er die gegnerischen Teams ihre Wagen ebenfalls schlagartig verbessern, oder er gießt einen warmen Geldregen über sie aus.

New Era Software: kein Scientology-Ableger

Beim Namen "New Era" werden sicher einige hellhörig: Der Buchverlag "New Era Publications" ist als Unternehmen der Scientology-Sekte bekannt. Die Namensgleichheit mit dem schottischen Softwarehaus, das "Grand Prix" herausbrachte, hat in der Spieleszene bereits zu manchem Gerücht geführt. Nach eigenen Angaben haben die Spieleentwickler von New Era Software nichts mit dem umstrittenen Namensvetter ihrer Firma zu tun. Auf Befragen bestätigte auch der Anti-Scientology-Verein "Robin Direkt", nichts von irgendwelchen behaupteten Verbindungen des Softwarehauses zu der Sekte zu wissen.

Simulation und Wirklichkeit

Vierstellige Summen verschlingt eine Betriebsstunde des Daimler Fahrsimulators. Teures Spielzeug oder unentbehrliches Entwicklungshilfsmittel?

Prozessoreinheit

Technische Daten:
Typ: DEC3000 Model 800S AXP
Hersteller: Digital Equipment Corporation
Prozessorentechnologie: CMOS RISC
Taktfrequenz: 200 MHz
Hauptspeicher: 256 MB
Cache: 2 MB
Bus: 100 MB/s
Speicherkapazität: 5,5 GB
Performance: 120 SPECint92, 184 SPECfp92

Berlin im Juli 1995. Der große Touristenschwarm, den der verhüllte Reichstag angezogen hatte, ist verschwunden. Verhüllt ist an diesem Tag nur der Himmel über dem Mercedes-Benz-Werk Marienfelde im Süden Berlins. Wenn man das Gelände betritt, ist wenig von dem Glanz zu spüren, der in der Stuttgarter Hauptverwaltung des Konzerns kultiviert wird.

Vor einem weißen Gebäude weist ein unscheinbares Schild darauf hin, daß man vom Werksgelände des Autoherstellers Mercedes in die Hallen des Technologiekonzerns Daimler kommt. In diesem weißen Gebäude befindet sich ein Prestigeobjekt des Konzerns: der Fahrsimulator. Technologisch hochentwickelt, die einzelnen Komponenten größtenteils Spezialanfertigungen. Um politisch ein Zeichen zu setzen, entstand er Anfang der achtziger Jahre weitab von der Zentrale im Schwabenland – aber auch deshalb, weil in der geteilten Stadt die Wirtschaftsförderung am reichlichsten war. Das Gerät ist weltweit einzigartig und so gefragt, daß es auf Monate hinaus ausgebucht ist. Meist von Mercedes, aber auch von Dritten. Sogar die nationale Straßensicherheitsbehörde der USA hat hier schon Testreihen durchgeführt.



Von der Kommandozentrale aus kann jederzeit in das Geschehen eingegriffen werden. Die sechs Monitore oben im Bild zeigen das vom Computer generierte, in die Kanzel projizierte Bild. Weitere Monitore geben Auskunft über die Situation in der Kanzel, den Zustand des Fahrers und die Parameter des Simulators

Die Studien, die mit dem Fahrsimulator durchgeführt werden, dienen unterschiedlichen Zwecken. Unter anderem wird das Fahrverhalten des Menschen analysiert, um dadurch die Risiken in gefährlichen Situationen zu minimieren. So belegen Untersuchungen mit Hilfe des Simulators, daß kaum ein Fahrer die Bremskraft des Wagens voll ausnutzt, weil er zu zaghaft auf die Bremse tritt. In der Folge wurde ein Brems-Assistent entwickelt, der in Gefahrensituationen elektronisch die Bremsung verstärkt.

Wer bei der Simulatorfahrt den Wagen nicht voll im Griff hat, braucht sich eigentlich keine Sorgen zu machen. Das Gerät verursacht keine Crashs und man kann theoretisch durch die anderen Fahrzeuge hindurchfahren. Dennoch lege es kaum ein Fahrer darauf an, virtuelle Unfälle zu bauen, so realistisch sei das Fahrgefühl, erklärt Joachim Stritzke, Diplom-Ingenieur und Mitglied des achtzehnköpfigen Teams, das für Betreuung und Entwicklung des Fahrsimulators zuständig ist. Elektronische Hilfen sind darüber hinaus nicht nur für die Bremsung, sondern auch für viele andere kritische Situationen denkbar, etwa für Überholvorgänge. Da jedoch viele Fahrer Vorbehalte gegen Eletronik haben, die ihre Kontrolle über den Wagen einschränkt, müssen Akzeptanzuntersuchungen durchgeführt werden. Das bedeutet, daß – wiederum mit Hilfe des Fahrsimulators – getestet wird, welche Fahrhilfen von den Testpersonen als angenehm empfunden



Ein aufwendiges Hydrauliksystem bewegt die riesige Kapsel, im Innern befindet sich der Fahrer in einem fast vollständigen Fahrzeug

werden. Und was passiert, wenn diese aufgrund einer Panne ausfallen. Denn ausfallende Technik wirkt sich auf die meisten Menschen traumatischer aus als menschliches Versagen.

Richtig futuristisch muten Experimente mit Veränderungen an, die es tatsächlich noch nicht gibt: Wie reagiert das Auto bei verändertem Achsabstand oder bei Zwei-Achs-Lenkung? So etwas kann nur untersucht werden, wenn das ganze System modular aufgebaut ist und sich jedes Modul exakt so verhält, wie sich sein entsprechendes Bauteil in der Realität verhalten würde. Dabei ist man inzwischen so weit, daß sogenannte "Hardware in the Loop"-Tests durchgeführt werden können. Das bedeutet, daß ein reelles, mechanisches Teil mit dem Simulator gekoppelt wird und die Rolle eines Moduls übernimmt. Dabei erfolgt ständig Datenaustausch zwischen dem Simulator und dem von Sensoren umgebenen Bauteil. Voraussetzung hierfür ist natürlich zum einen eine ungeheure Datenmenge in der simulierten Wirklichkeit, aber auch ein schneller und exakt getimter Rechner, damit keine Zeitverschiebung auftritt, die in Wirklichkeit nicht existiert.

Ende der siebziger Jahre, als die Autoindustrie einen unglaublichen Boom erlebte, waren große Mangen an finanziellen Mitteln verfügbar – auch für Projekte, an dessen Nutzen man zweifeln konnte. Und in dieser Zeit begann die Planung des Simulators. Der Hauptrechner mit Software war damals noch geliehen, allein das Bildsystem mit seinen fünf Projektoren für die Frontansicht und einen für das Heck, sowie die Hydraulik, die für ein realistisches Fahrgefühl sorgt, kosteten 25 Millionen DM. Richtig fertig wird der Simulator aber wohl nie werden, nach dem Baukastenprinzip wird er ständig durch neue Technologien erweitert. Das vergangene Jahr stand unter dem Zeichen besonders umfangreicher Modernisierungsarbeiten, bei denen Rechner, Bildsystem und Hydraulik ausgetauscht wurden, was wiederum eine zweistellige Millionensumme verschlang. Doch das soll sich auszahlen, denn der Simulator wird dafür sorgen, daß weniger Prototypen gebaut werden müssen, was Zeit und Geld spart.

Die Testpersonen – Menschen, die auf entsprechende Gesuche in Tageszeitungen reagiert haben – wissen nichts über die Technik, der sie sich aussetzen, um ein möglichst unvorbelastetes, realistisches Fahrgefühl zu haben. Und dafür wird gesorgt: In einer großen Aluminiumkapsel befindet sich ein gesamtes Automobil. Austauschbar, abhängig davon, welcher Typ simuliert wird. Erst bei einem Blick unter die Motorhaube stellt man fest, daß der Wagen nicht ganz normal ist: Wo sonst Zylinder und Vergaser sind, ist hier ein großes Wirrwarr aus Drähten, elektronischen Bauteilen und Lautsprechern. Letztere sorgen dann bei der simulierten Fahrt für ein realistisches Motorengeräusch, während außerhalb des Autos an den Kapselwän-

Bildsystem

Die Bilder der fünf Frontprojektoren überlappen sich, damit die Fläche wie ein einheitlicher Schirm wirkt. Jedes Element setzt sich aus Polygonen zusammen, auf die Texturen gelegt werden.

Technische Daten:
Modell: ESIG 3000
Hersteller: Evans & Sutherland Computer Corporation
Auflösung: 1024 x 926 Punkte pro Kanal
Farben: 1024 in 128 Helligkeitsstufen
Darstellbare Polygone: insgesamt 14.400
Texturen: 4 pro Polygon definierbar
Texturspeicher: 4 MB
Bildfrequenz: 50 Hz
Frames: 11–14 Bilder pro Sekunde (Rechenzeit pro Bild variiert zwischen 70 und 85 ms)



Der erwähnte LKW – man beachte das Fadenkreuz rechts unten im Bild ...

kende Grafik vermittelt, verblaßt mit zunehmender Fahrtdauer, mit dem Schleudern bei schnellem Spurwechsel und mit höherer Geschwindigkeit. Vor mir taucht ein LKW auf. Per Lautsprecher bekomme ich Anweisung vom Kontrollraum, dicht aufzufahren und nicht zu überholen. Plötzlich fällt eine große Kiste vom Wagen. Vollbremsung und Schweißausbruch. So überzeugt man auch zweifelnde Journalisten davon, daß der Simulator gut genug ist, um eine ordentliche Panik auszulösen. Gegenprobe auf eigene Faust: Ich bleibe auf der rechten Spur und gebe Gas. Vor mir rückt ein Omnibus an. Obwohl ich weiß, daß bei Kollisionen nichts passiert und man einfach

Bewegungssystem

Wichtig für das Fahrgefühl im Simulator ist die Bewegung der insgesamt 18 Tonnen schweren Kapsel. Für Bewegungen in Fahrtrichtung wird die Kapsel knapp zwei Meter vorwärts oder rückwärts bewegt und zusätzlich leicht gekippt, damit der Fahrer ordentlich in die Sitze gedrückt wird. Er selbst sieht beim Blick durch die Windschutzscheibe nur, daß die Landschaft schneller an ihm vorbeizieht. Durch die Kombination beider Effekte meint er zu beschleunigen. Ganz perfekt ist die Illusion jedoch nicht, besonders beim Bremsen, wo der Mechanismus umgekehrt abläuft, bemängelten einige Testpersonen: "Der bremst ja nicht richtig."
Seit der Modernisierung werden auch Querbewegungen voll durchgeführt. 6000 l Öl werden durch unzählige Leitungen gepumpt, um die Kapsel mit einer Geschwindigkeit von bis zu vier Metern pro Sekunde um die Breite eines vollen Spurwechsels zu verschieben.

den mehrere Lautsprecher für die Umgebungsgeräusche angebracht sind. Die Innenseite der Kapsel ist eine riesige gewölbte Leinwand, auf die an der Decke hängende Videoprojektoren das Bild von Gegenverkehr und Landschaft werfen.



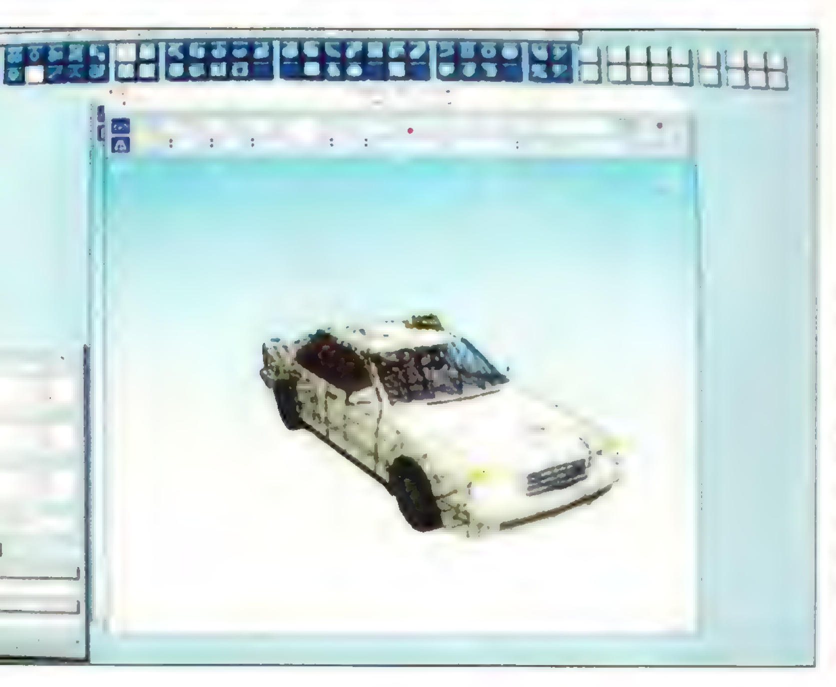
On the Road again ...

Wir steigen ein. Dabei bewegt sich die Kapsel, die eben noch zum Einsteigen am Rand der Halle angedockt war, auf sechs hydraulischen Beinen in die Mitte des Raumes. Jetzt den Motor gestartet, ein leises Geräusch der Zündung, die Fahrt beginnt. Zunächst noch zaghaft, dann schneller. Der erste Eindruck, den die steril wir-

durch die anderen Fahrzeuge hindurchfahren kann, kostet es allergrößte Überwindung, so lange Gas zu geben, bis man den Bus gerammt hätte. Das reicht fürs erste. Auto parken, abschalten und aussteigen.

Abends werden Testpersonen kommen, mit denen Versuche über das Verhalten von übermüdeten Fahrern durchgeführt werden. Experimente über das Fahrverhalten unter Einfluß von Beruhigungsmitteln hat man auch schon durchgeführt. "Das war so schlimm; denen haben wir dann sicherheitshalber den Führerschein weggenommen und sie mit dem Taxi nach Hause geschickt." An Experimente über die Wirkung von verschiedenen Alkoholkonzentrationen traut man sich trotzdem nicht ran, das sei zu politisch. Denn: "Mit Alkohol fährt sich's schlecht, das ist ganz klar. Obwohl ich mich für den Test gern zur Verfügung gestellt hätte: Fürs Biertrinken bezahlt werden ..." schmunzelt Joachim Stritzke beim Abschied. ❑

al



Mit einem CAD-Programm werden Fahrzeuge für das Szenario entworfen – Übereinstimmungen mit lebenden Gefährten sind keinesfalls zufällig und voll beabsichtigt

Das ist auf der Silberscheibe

Für Euren PC

Ausgewählte Shareware-Spiele aus verschiedenen Quellen, Verzeichnis \SHARE:

1: **Road Hog, Verzeichnis \SHARE\ROAD**

2: **Grand Prix, Verzeichnis \SHARE\GPRIX**

3: **Highway Hunter, Verzeichnis \SHARE\HIGHHUNT**
Ballergame nach alter Tradition – diesmal nur mit voll bewaffnetem Monstertruck.

4: **Jumper Dude*, Verzeichnis \SHARE\JUMPER**
Sehr simples Geschicklichkeitsspiel, bei dem man mit einem Motorrad über ein Hindernis springen soll.

5: **Mad Painter*, Verzeichnis \SHARE\MADPAINT**
Sicherlich habt Ihr Euch schon einmal gefragt, wie diese weißen Striche auf die Straßen kommen. Hier ist die Antwort.

6: **Magic Maycabs, Verzeichnis \SHARE\MAYCABS**

7: **Race Drivin', Verzeichnis \SHARE\RACE-95**

8: **Racetrek, Verzeichnis \SHARE\WINDOWS\RACETRK**
Ausführen: Unter Windows RACETRK.EXE im angegebenen Verzeichnis der CD aufrufen.

9: **Road Kill*, Verzeichnis \SHARE\ROADKILL**
Für heutige Rechner eine Spur zu schnell ...

10: **Road Wars*, Verzeichnis \SHARE\ROADWARS**
Formel 1 mit harten Regeln ...

11: **Skunny Karts, Verzeichnis \SHARE\SKUNNY**

12: **Slicks'n'Slide, Verzeichnis \SHARE\SLICKS**

13: **Super Speed, Verzeichnis \SHARE\SUPSPEED**

14: **Taxi Run, Verzeichnis \SHARE\TAXI**

15: **Textrace, Verzeichnis \SHARE\TEXTRACE**

16: **VK-Quiz*, Verzeichnis \SHARE\VK-QUIZ**
Einfaches Verkehrsschilderraten für Kinder und Fahrschuler.

17: **Wacky Wheels, Verzeichnis \SHARE\WACKY**

18: **Flensburg*, Verzeichnis \SHARE\WINDOWS\FLENSB**
Der amtliche Fragenkatalog zur Führerscheinprüfung.
Ausführen: Unter Windows FS.EXE im angegebenen Verzeichnis der CD aufrufen.

Im Verzeichnis \WERBUNG findet Ihr eine Sammlung aktueller Werbespiele und Präsentationssoftware.

19: **2 Fast 4 You, Verzeichnis \WERBUNG\BIFI\2FAST4U**

20: **Buick Open, Verzeichnis \WERBUNG\BUICK\BUICK**

21: **BMW R 1100, Verzeichnis \WERBUNG\BMW\BMW&MS**

22: **Ford Simulator II, Verzeichnis \WERBUNG\FORD\FORD2**

23: **Ford Simulator III, Verzeichnis \WERBUNG\FORD\FORD3**

24: **Ford Simulator 6 für DOS, Verzeichnis \WERBUNG\FORD\FORD6DOS**

25: **Opel Astra, Verzeichnis \WERBUNG\OPEL\ASTRA**
Ausführen: Unter Windows ASTRA.EXE aus dem angegebenen Verzeichnis von CD starten.

26: **Opel Corsa GS, Verzeichnis \WERBUNG\OPEL\CORSA-GS**
Ausführen: Unter Windows CGS.EXE aus dem angegebenen Verzeichnis von CD starten.

27: **Opel Omega, Verzeichnis \WERBUNG\OPEL\OMEGA**
Ausführen: Unter Windows OMEGA.EXE aus dem angegebenen Verzeichnis von CD starten.

28: **Pirelli, Verzeichnis \WERBUNG\PIRELLI\PIRELLI**

29: **VW-Ecomatic, Verzeichnis \WERBUNG\VW\ECO**

30: **VW-Kalli, Verzeichnis \WERBUNG\VW\KALLI**

31: **VW-Ping-Pong-Polo, Verzeichnis \WERBUNG\VW\POLO**

32: **Mercedes-C-Klasse, Verzeichnis \WERBUNG\MERCEDES\C-KLASSE**
Ausführen: Unter Windows C-KLASSE.EXE aus dem angegebenen Verzeichnis von CD starten.

Ins Verzeichnis \DEMOS haben wir eine Reihe Demos von kommerziellen Spielen gepackt.

33: **Die total verrückte Rallye, Verzeichnis \DEMOS\RALLYE**
Installieren: Unter Windows INSTALL.EXE aus dem angegebenen Verzeichnis starten, anschließend aus dem Programm-Manager aufrufen. Eingeschränkt spielbar.

34: **Formula One Grand Prix, Verzeichnis \DEMOS\F1GP**
Nur Demo.

35: **IndyCar, Verzeichnis \DEMOS\INDYCAR**
Eingeschränkt spielbar.

36: **Super Karts, Verzeichnis \DEMOS\KART**
Eingeschränkt spielbar.

37: **NASCAR Racing, Verzeichnis \DEMOS\NASDEMO**
Eingeschränkt spielbar.

38: **Rüsselsheim, Verzeichnis \DEMOS\RUSSELS**
Eingeschränkt spielbar.

39: **Speed Racer*, Verzeichnis \DEMOS\SPEEDEMO**
Demo zum Accolade-Spiel über die japanische Zeichentrickserie. Eingeschränkt spielbar.

40: **Full Throttle (Vollgas), Verzeichnis \DEMOS\THROTTLE**
Eingeschränkt spielbar.

41: **Stone Racers, Verzeichnis \DEMOS\STONE**
Eingeschränkt spielbar.

42: **Micro Machines 2, Verzeichnis \DEMOS\MM2DEMO**
Eingeschränkt spielbar.

43: **Slipstream 5000, Verzeichnis \DEMOS\SLIPSTRM**
Eingeschränkt spielbar.

Von kleinen Tips bis zu schweren Patches findet Ihr so manches im Verzeichnis \HILFEN.

44: **Computercar Pit Editor, Verzeichnis \HILFEN\F1GP\CCPIT**
Anleitung in der Datei README.TXT.

45: **Formula 1 Grand Prix Team And Driver Editor, Verzeichnis \HILFEN\F1GP\F1EDIT**
Anleitung in der Datei F1EDIT.DOC.

46: **Tips und Tricks, Verzeichnis \HILFEN\F1GP\TIPS**
Reine ASCII-Textdateien. Bitte mit LIST oder ähnlichen Programmen betrachten.

47: **IndyEdit, Verzeichnis \HILFEN\INDY\EDIT**
Anleitung in der Datei INDYEDIT.DOC.

48: **Replay Editor, Verzeichnis \HILFEN\INDY\EDITRPY**
Anleitung in der Datei EDITRPY.TXT.

49: **Soundtreiber für Gravis Ultrasound, Verzeichnis \HILFEN\INDY\GRAVIS**
Anleitung in der Datei GRAVIS.TXT.

50: **Fahrzeugeinstellungen, Verzeichnis \HILFEN\INDY\SETUPS**

51: **Streckenmodifizierung, Verzeichnis \HILFEN\INDY\TRACKS**

52: **Tips und Tricks, Verzeichnis \HILFEN\INDY\TIPS**
Reine ASCII-Textdateien. Bitte mit LIST oder ähnlichen Programmen betrachten.

53: **95er NASCAR-Serie, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\59NAS**
Anleitung in der Datei README.TXT.

54: **BGN-Cars, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\BGNCARS**
Anleitung in der Datei README.TXT

55: **IWC-Cars, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\IWCCARS**

56: **94er NASCAR-Serien-Update, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\NAS94**

57: **NASCAR Racing Show Settings Utility, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\NCSETUP**
Anleitung in der Datei NCSETUP.TXT

58: **Nachtfahrten, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\NIGHT**
Anleitung in der Datei README.TXT

59: **Season 94, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\SEASON94**

60: **NASCAR-Magazin, Verzeichnis \HILFEN\NASCAR\MAGAZIN**
Bebilderte Textdateien mit Windows-Write betrachten.

61: **Wacky Wheels Trainer, Verzeichnis \HILFEN\WACKYWEE**

Neue Updates zu zwei Rennspielen befinden sich im CD-Verzeichnis \UPDATE.

62: **NASCAR-Game-Update, Verzeichnis \UPDATES\NASCAR**
Dateien in das NASCAR-Verzeichnis kopieren und INSTALL.EXE aufrufen.

63: **Oldtimer-Update, Verzeichnis \UPDATES\OLD-UPD**
INSTALL.EXE aufrufen.

Hat bei der ASM Special 28 schon viele nostalgische Freunde gefunden: der C-64-Emulator. Im Verzeichnis \OLDIES kommt noch einmal das Brotkasten-Feeling auf!

64: **Personal C 64, Verzeichnis \OLDIES\PC64**

65: **Pitstop 1, Verzeichnis \OLDIES\GAMES**

66: **Super Cycle, Verzeichnis \OLDIES\GAMES**

Unzählige Tools erleichtern den DOS-Alltag. Das Verzeichnis \TOOLS enthält ein paar nützliche Progrämmchen zu diesem Thema.

67: **CD-Play, Verzeichnis \TOOLS\CDPLAYER**
Im Verzeichnis befindet sich sowohl die DOS-Version CDPLAYER.EXE als auch die Windows-Version PLAYER.EXE. Beide greifen auf eine gemeinsame Datenbank zu, die auf einem nicht schreibgeschützten Laufwerk abgelegt werden muß. Der Pfad dorthin wird bei der DOS-Version mit dem Parameter /D=<LW:\VERZ> angegeben, die Windows-Version speichert ihn in der Datei CONFIG.CDP ab. Für unsere CD ist C:\ standardmäßig definiert.

68: **List, Verzeichnis \TOOLS\LIST**
Unentbehrlicher Datei-Lister mit langer Tradition.

69: **McAfee Virus Scan, Verzeichnis \TOOLS\MCAFEE**
Bis Redaktionsschluß die neueste Version des Virenscanners.

70: **McAfee Virus Scan for Windows, Verzeichnis \TOOLS\MCAFEE_W**
Dito, nur eben für Windows.

71: **McAfee Virus Scan for Windows 95, Verzeichnis \TOOLS\MCAFEE_9**
Für diejenigen, die schon das neue Betriebssystem Windows 95 ihr eigen nennen dürfen.

72: **PV, Verzeichnis \TOOLS\PV**

Die lieben Treiberchen treiben sich in \TREIBER herum ...

73: **MSCDEX, Verzeichnis \TOOLS\MSCDEX**

74: **UNIVBE, Verzeichnis \TOOLS\VESA**
Emuliert auf nahezu allen Grafikkarten den VESA-Standard. Arbeitet als TSR-Treiber und sollte von DOS aus gestartet werden.

Kleine AVI-Clips zum Thema Auto sind im Verzeichnis \VIDEOS gespeichert. Zum Betrachten ist Video for Windows 1.1 notwendig. Ein Abspielen unter DOS ist nicht möglich, da die uns bekannten Player die verwendeten Kompressionsverfahren nicht unterstützen. Eine Konvertierung hätte einen viel zu hohen Qualitätsverlust zur Folge.

75: **Mini Cooper, Verzeichnis \VIDEOS**

76: **300SLC, Verzeichnis \VIDEOS**

77: **Polo-Werbespot "Hummelflug", Verzeichnis \VIDEOS**

78: **Al Unser Jr. Arcade Racing, Verzeichnis \VIDEOS**

79: **Video for Windows 1.1, Verzeichnis \VFW**
Unter Windows SETUP.EXE im angegebenen Verzeichnis starten, wenn Video for Windows 1.1 noch nicht installiert ist.

Nachtrag zur ASM Special 28 im Verzeichnis \NACHTRAG.

80: **Excelsior, Verzeichnis \NACHTRAG\EXCELSIO**
Das Shareware-Rollenspiel Excelsior komplett mit dem versprochenen Mogel-Spielstand, der das Spielen ein wenig erleichtert.

*Die mit * gekennzeichneten Programme wurden uns freundlicherweise von PD-Service Schultz in 32657 Lemgo zur Verfügung gestellt.*



Flatterte uns noch kurz vor Redaktionsschluß ins Haus: ein Video zum neuen Rennspiel *Al Unser Jr. Arcade Racing*, das ausschließlich unter Windows 95 und Windows 3.11 mit Win32S laufen soll

Für Euren Audio-CD-Spieler

1.: Datenspur

Bitte versucht nicht, Spur 1 auf Eurem Audio-CD-Player abzuspielen! Hier befindet sich das gesamte Datenmaterial für den Computer. Außer einem wilden Geratter gibt es hier eh' nicht viel zu hören – sofern das Euer Player überhaupt spielt. Jedoch mit einem hübschen Beat unterlegt, könnte man damit direkt zur nächsten "Mayday" ziehen.

2. – 8.: Audio-Spuren

2. – 5.: Art Department – Bi-Fi, 2 Fast 4 You *

Die "Jukebox" des rasanten Bi-Fi-Autorennspiels "2 Fast 4 You" birgt einige knuffige Synthi-Melodien, die wir Euch hier präsentieren. Diese Audio-Tracks werden auch direkt vom Spiel benutzt, das sich auf der CD befindet.

2.: 2 Fast 4 You: Bi-Fi-Werbesong **

Hier ist der Audio-Track zum Werbefilm von Bi-Fi abgelegt, den man sich in der Jukebox des Spiels 2 Fast 4 You ansehen kann.

3.: 2 Fast 4 You: Fly Me Over The Rainbow **

Bonus-Track Nummer 1 der 2-Fast-4-You-CD. Chartreifes Dancefloor-Stück aus Bochum interpretiert vom Rapper Baron und Sängerin Nici Shame – eben noch im Studio mit Haddaway, heute schon auf der Silberscheibe.

4.: 2 Fast 4 You: One Man – One Girl **

Der zweite Bonus-Track der 2-Fast-4-You-CD. Diesmal mit der Sängerin Janet.

5.: 2 Fast 4 You: Frank B. — Frank's Theme **

... und schließlich der dritte Bonus-Track von 2 Fast 4 You. Etwas weniger "Bumm-Bumm" als bei den vorherigen Stücken, dafür mehr E-Gitarren.

6.: Der Polo-Song ***

Wer kennt ihn nicht, den Polo-Song? War er doch immer im TV zu hören, nun endlich steckt er in Eurem CD-Player. Aber ob er den gleichen Kultstatus erlangt, wie einst Janis Joplins Hymne über eine Stuttgarter Nobelmarke?

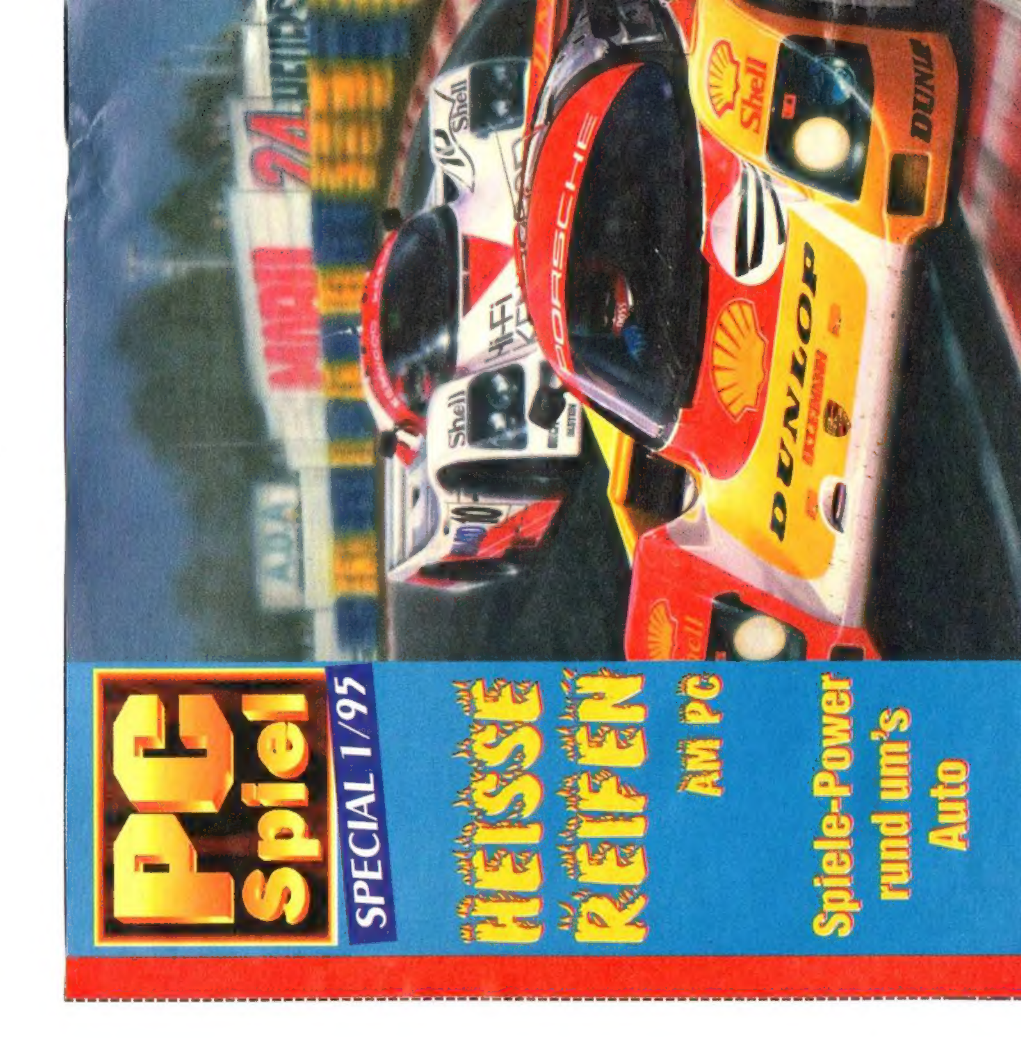
7.: Greenwood – Crusade ****

In einer gelungenen Mischung aus Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Strategiespiel übernehmt Ihr bei dem neusten Spiel von Greenwood die Rolle eines Feldherren, der seine Truppen möglichst lebendig durch das Jahr bringen sollte. Dazu gehören nicht nur taktische Entscheidungen, wer wann wo mit wem und warum zu kämpfen hat, sondern so ein Heer muß auch entsprechend versorgt werden – Krieg macht hungrig. Garniert mit zahlreichen SVGA-Bildern und Videosequenzen, ist Crusade ein wahrer Genuß. Daß die Ohren auch nicht zu kurz kommen, könnt Ihr unserer CD entnehmen.

8.: NEO Software – Whale's Voyage II ****

Tief im Weltraum genoß die Besatzung des Raumschiffes Whale ein unbeschwertes Leben – Ruhm und Reichtum aus vergangenen Zeiten ließen ihnen großzügigen Spielraum. Doch jedes Konto ist einmal geplündert, so daß sich die Mannschaft mit mehr oder weniger legalen Geschäften über Wasser halten muß. Auf ihrer Reise treffen sie unter anderem ihre alte Bekannte Winnie Wim, die verzweifelt auf der Suche nach ihrem Vater ist. Die Whale streift nun in bester 3D-Grafik durch die Tiefen des Weltraums, folgt ihr auf ihren Abenteuern...

** Die Tracks 2, 3, 4 und 5 erscheinen mit freundlicher Genehmigung der Art Department Werbeagentur GmbH, Kortumstraße 32, 44787 Bochum.
*** Der Track 6 erscheint mit freundlicher Genehmigung der Volkswagen AG, 38436 Wolfsburg.
**** Der Track 7 erscheint mit freundlicher Genehmigung der Firma Greenwood Entertainment, Postfach 100947, 44709 Bochum.
***** Der Track 8 erscheint mit freundlicher Genehmigung der NEO Software Produktions GmbH, Business Park Vienna, Wienerbergstraße 7, 1100 Wien, Österreich.





CD-Inhaltsverzeichnis PC Spiel SPECIAL 1/95

```
+—demos
| +—f1gp
| +—indycar
| +—kart
| +—mm2demo
| +—nasdemo
| +—rallye
| +—russels
| +—slipstrm
| +—speedemo
| +—stone
| \—throttle
+—fli
+—hilfen
| +—f1gp
| | +—ccpit
| | +—f1edit
| | \—tips
| +—indy
| | +—edit
| | +—editrpy
| | +—gravis
| | +—setups
| | +—tips
| | \—tracks
| +—nascar
| | +—95nas
| | +—bgncars
| | +—iwccars
| | +—magazin
| | +—nas94
| | +—ncsetup
| | +—night
| | \—season94
| \—wackywee
+—nachtrag
| \—excelsio
+—oldies
| +—games
| \—pc64
+—share
| +—gprix
| +—highhunt
| +—jumper
| +—madpaint
| +—maycabs
| +—race-95
| +—roadhog
| +—roadkill
| +—roadwars
| +—skunny
| +—slicks
| +—supspeed
| +—taxi
| +—textrace
| +—vk-quiz
| +—wacky
| \—windows
|  +—flensb
|  \—racetrk
+—tools
| +—cdplayer
| +—list
| +—mcafee
| +—mcafee_w
| \—pv
+—treiber
| +—mscdex
| \—vesa
+—updates
| +—nascar
| \—old-upd
+—vfw
+—videos
\—werbung
  +—bifi
  | \—2fast4u
  +—bmw
  | \—bmw&ms
  +—buick
  +—ford
  | +—ford2
  | +—ford3
  | \—ford6dos
  +—mercedes
  | \—c-klasse
  +—opel
  | +—astra
  | +—corsa-gs
  | \—omega
  +—pirelli
  \—vw
    +—eco
    | \—data
    +—kalli
    | \—data
    \—polo
```

Audio-Tracks:

2.: 2 Fast 4 You: Bi-Fi-Werbesong
3.: 2 Fast 4 You: Fly Me Over The Rainbow
4.: 2 Fast 4 You: One Man – One Girl
5.: 2 Fast 4 You: Frank B.: Frank's Theme
6.: Der Polo-Song
7.: Greenwood – Crusade
8.: NEO Software – Whale's Voyage

Dies ist das Einlegeblatt für dieRückseite der CD-Box

So nutzt Ihr die PC-Spiel-SPECIAL-CD:

Legt bitte die CD in Euer CD-ROM-Laufwerk ein, macht dieses in der DOS-Kommandozeile zum aktuellen Laufwerk (Beispiel: **Z:** +<Eingabetaste>) und steigt mit **START** +<Eingabetaste> ins Vergnügen ein. Alles weitere funktioniert menügesteuert. Der größte Teil des Materials auf der CD läßt sich direkt starten und abrufen (die Dateien sind nicht komprimiert!). Allerdings sind einige Programme darunter, die nur Sinn machen, wenn man sie in ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte kopiert. Das übernimmt auf Wunsch unser Menüprogramm für Euch – Ihr müßt dann auf Anfrage nur das gewünschte Verzeichnis angeben.
Mit den Cursortasten blättert Ihr die Liste der verschiedenen CD-Bestandteile im Menüprogramm durch. Je nachdem, auf welchem der Listeneinträge sich der Menübalken gerade befindet, stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung (Starten, Installieren). Wenn einer dieser Buttons im Programm grün ist, könnt Ihr ihn für den gewählten Listeneintrag anwenden. Buttons, die für den betreffenden Eintrag keinen Sinn machen, erscheinen in Grau und sind gesperrt.
Um die im Verzeichnis \VIDEOS abgelegten Clips zu betrachten, benötigt Ihr Video for Windows.

Was ist Shareware?

Der Begriff "Shareware" entstammt der amerikanischen Computerszene und bedeutet ins Deutsche übertragen so viel wie "Prüf-vor-Kauf-Software". Autoren geben Prüfversionen ihrer Programme zum Kopieren frei und ermöglichen es damit einer Vielzahl von Computerbenutzern, diese Programme vor dem Kauf zu testen. Die Prüfversionen werden von CD-Händlern, Zeitschriftenverlagen und über die verschiedenen Datenfernübertragungsnetze verteilt.
Mit dem Kaufpreis des vorliegenden Hefts habt Ihr die Kopierkosten sowie die Zusammenstellung und Erläuterung der Software auf der CD bezahlt.
Shareware-Programme, die den ausdrücklichen Hinweis auf eine kostenpflichtige Registrierung tragen, könnt Ihr für eine bestimmte Zeit auf Herz und Nieren prüfen, um zu entscheiden, ob das jeweilige Programm Euren Erwartungen entspricht. Ist dies der Fall, so erwartet der Autor des Programms, daß Ihr gegen Zahlung der Registriergebühr eine Vollversion erwerbt. Manche Autoren stellen die Bedingung, daß die Prüfversionen ihrer Software nach einer vorgegebenen Test-Zeit nicht mehr verwendet werden sollen. Andere geben die Benutzung ihrer Prüfversionen ohne jede Einschränkung frei. Die genauen Bedingungen für die einzelnen Shareware-Programme könnt Ihr den Textdateien entnehmen, die die Autoren ihren Programmen jeweils beigegeben haben.
Bitte seid fair und beachtet die Shareware-Bedingungen, denn nur so wird es auch weiterhin eine funktionierende und lebendige Shareware-Szene geben.

Herbert F. hat geheiratet!

Schicken Sie ihm doch eine Glückwunschkarte – individuell statt traditionell



Glückwunsch-Druckerei CD
für Windows
CD-ROM
ISBN 3-8158-6069-5
unverbindliche Preisempfehlung:
DM 29,80

Selbstgedruckt statt von der Stange – Ihre ganz persönliche Glückwunsch-Druckerei

Herbert F. hat geheiratet!?! Samstag nachmittag, 16.10 Uhr. Woher nehmen Sie jetzt nur eine passende Glückwunschkarte? Drucken Sie sie doch einfach selbst – mit der Glückwunsch-Druckerei CD.

Sie haben die Riesenauswahl: Die 150 fertigen, professionell gestalteten Vorlagen zu allen erdenklichen Anlässen sind sofort einsatzbereit. 10 ansprechende Schmuckschriften und eine Vielzahl von Cliparts, hochwertigen Grafiken, Fotos und Hintergründen geben Ihren Dokumenten je nach Anlaß einen stimmungsvollen bis stilvollen Ausdruck.

Und für alle, die es ganz individuell lieben, bietet die CD-Version der Glückwunsch-Druckerei jetzt noch umfassendere Bildbearbeitungsmöglichkeiten: über die komfortable Bildim- und -exportfunktion können Sie die mitgelieferten Grafiken auch in anderen Anwendungen nutzen.

- **Über 150 Glückwunschkarten, Briefe, Einladungen etc. zu beinahe allen erdenklichen Anlässen**
- **Für: Geburtstag, Hochzeit, Verlobung, Taufe, Jubiläum, Abitur, bestandenes Examen, Führerschein u. v. a. m.**
- **Erweiterte Bildbearbeitungsmöglichkeiten: z. B. eine komfortable Bildim- und -exportfunktion**
- **Mit 10 ansprechenden Schmuckschriften**
- **Alle verwendeten Cliparts und Grafiken werden zusätzlich auf CD mitgeliefert und sind dadurch auch in anderen Anwendungen einsetzbar**

Damit sind Sie Glückwunschkönig!

DATA BECKER

DATA BECKER Mailshop: Bestellen rund um die Uhr!
Tel.: (0211) 9331-400 Fax: (0211) 9331-399